

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Предисловие

Выгоды построения боя с помощью большого мойо отрицать нельзя. Однако поначалу, пока не пришла уверенность в себе, стремление получить «позицию покрепче» вполне естественно. Но с годами жизненный опыт и усердие могут изменить отношение к этому стратегическому приёму.

У побед и у поражений при использовании большого мойо — особый вкус, а также большее влияние на дальнейший рост игрока. Игра на большое мойо — это прекрасный способ воспитать в себе черты настоящего мужчины, по настоящему испытать свои силы. Боевой дух — неперенное условие такой игры.

Тем не менее, она подчиняется своим законам. И я постараюсь изложить эти концепции максимально доступно даже для любителя, начиная с фусэки.

Правила построения игры с помощью большого мойо — неотъемлемая составляющая общих законов Го. Они строятся на понятии «большого пункта», и если этот фундаментальный принцип будет вами понят глубоко — это пригодится в игре с любыми стратегическими идеями.

Такэмия Масаки

Глава первая Романтическое фусэки (Достоинства и недостатки большого мойо)

§1. Партия, которая открыла глаза

Прежде, чем повести разговор о достоинствах и недостатках построения боя с помощью большого мойо, расскажу о партии, которая буквально окрылила меня в поисках и разработках нового, своего стиля игры. Конечно, я немало думал об этом, кое-что уже и знал, но факт остается фактом: партия с Хасимото Сёдзи 9 дан из VI розыгрыша титула «10 лучших профи» (за 5-6 места) во многом заставила произвести переоценку ценностей. Тогда мне было 17 лет, я имел 5 дан.

До первого дана пользы построения большого мойо я, фактически, не понимал. Но уже достигнув 2-3 дана, участвуя в предварительных соревнованиях за титул «10 лучших профи» (а мне посчастливилось и в период младших данов доходить до основной стадии турнира), встречаясь с игроками высокого уровня, в боях и учении я начал уже кое-что примерять из того, что вошло затем составными частями в «космический стиль».

Во всяком случае, в данной партии мне впервые удалось достаточно последовательно и эффективно провести план с большим мойо.

Рисунок 1. Белые играют на территорию

Такагакари 5 – прекрасно согласованный план, подготовленный энергичными камнями 1, 3 на правой стороне.

Он конкретизируется после ответа 6, 8: чёрные могут строить большое мойо. При ответе 6 в «А» чёрным пришлось бы менять план.

12 сыграно в современном стиле. Старое дзёсэки: 12 в «В».

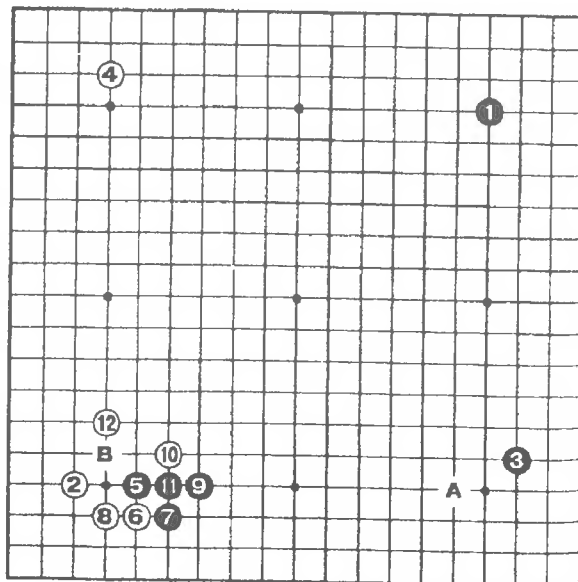


Рисунок 1

Рисунок 2. Сначала – в большие пункты!

1 – важный элемент построения большого мойо (далее – БМ). По дзёсэки от левого нижнего угла распространяются в «А», но тогда остаётся какари б.«В», а на симари ч.«В» есть соответственно вари-ути б.«А». И то, и другое – половинчатые решения для чёрных.

Вероятно, для защиты с обеих сторон, 1 – единственный ход. Быстрая, пусть и несколько небрежная, работа – основополагающий принцип при построении боя с помощью большого мойо.

Если б.2 в 1 на Д.1, то мойо чёрных ограничивается нижним бортом.

Но тогда следует какари ч.2, и у чёрных появляется два очевидно хороших пункта: «а» и «б». Да и сам по себе камень А явно требует продолжения по левой стороне. Всё это – достаточно логично.

Вот поэтому белые и позволили противнику в партии сыграть 3, расширив мойо уже до двух сторон.

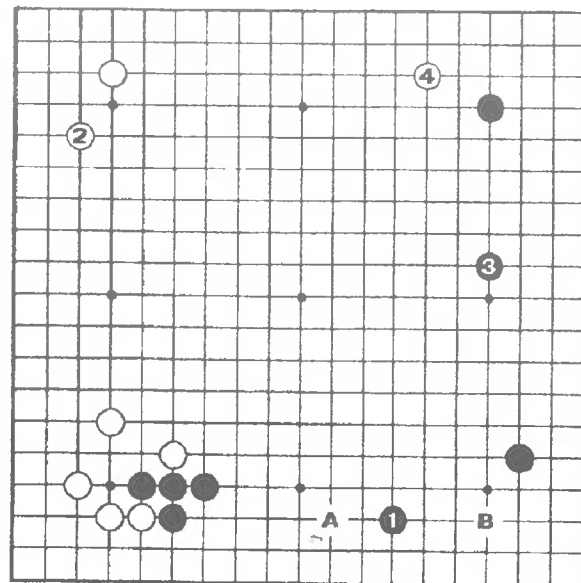
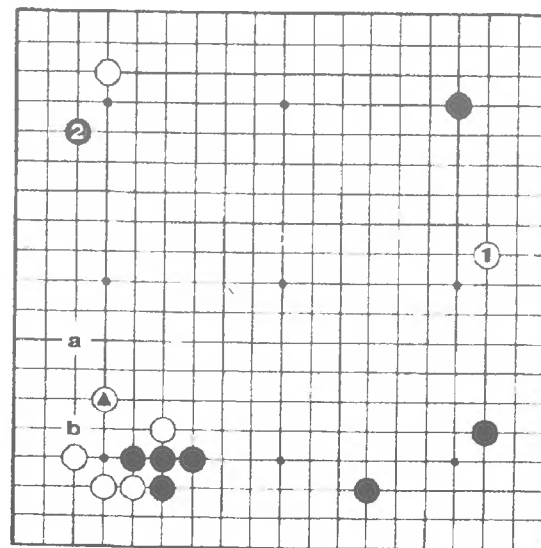


Рисунок 2



Д.1

Рисунок 5. Завершение строительства

10 на предыдущем рисунке оказалось слишком слабым кикаси.

Чёрные провели хорошую операцию с жертвой трёх камней и ходом 13 (можно и ч.«А») завершили построение БМ.

5 – красивый ход. И всё же белые могли сыграть лучше.

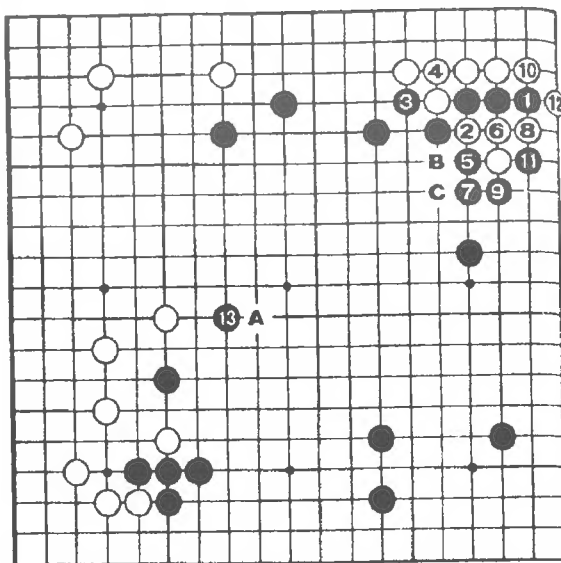
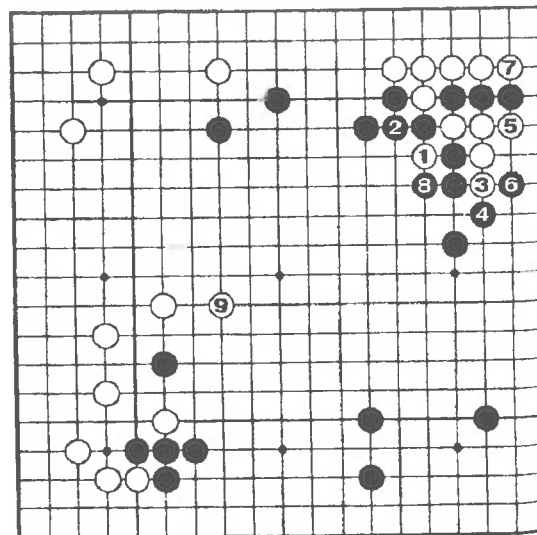


Рисунок 5

Следовало сыграть в 1 на Д.4 (вместо 8 на рис.5). Тогда вариант заканчивался для белых в темпе, и темп этот они могли использовать для важнейшего тоби в центре: 9!

В партии же на атэ б.«В» у чёрных есть хладнокровное контратэ ч.«С». С таким мойо о подобных мелочах не беспокоятся!

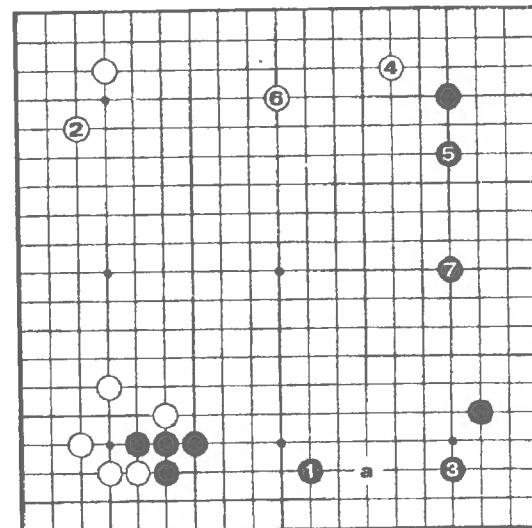


Д 4

§2. Вариации точек большого мойо

Мы рассмотрели весь процесс стабилизации мойо. Разумеется этот путь не единственный. При упорном противодействии БМ вообще трудно представить, но уж если противник позволил это, то обычно к цели ведёт несколько дорог. Только класс игрока подскажет наиболее выгодный. Однако некоторые указания дать всё же возможно.

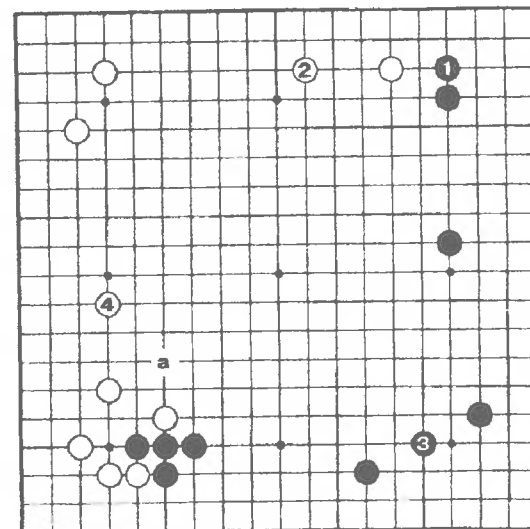
Д.1. Один из вариантов: ч.«а» (ч.1 на рис.2) заменён на такой 1. Нет, это не плохо. Но в логичной серии до 7 хода перегрузка правой стороны всё-таки ощущается.



Д 1

На Д.2 (ч.«а» = 1 на рис.3) вместо «а» следует 1, 3, преследующее цели получения немедленной территориальной выгоды.

И это неплохой путь, но это – не подлинный путь построения БМ, которое строится всегда легко и широко, без оглядки на реальные очки за спиной.



Д 2

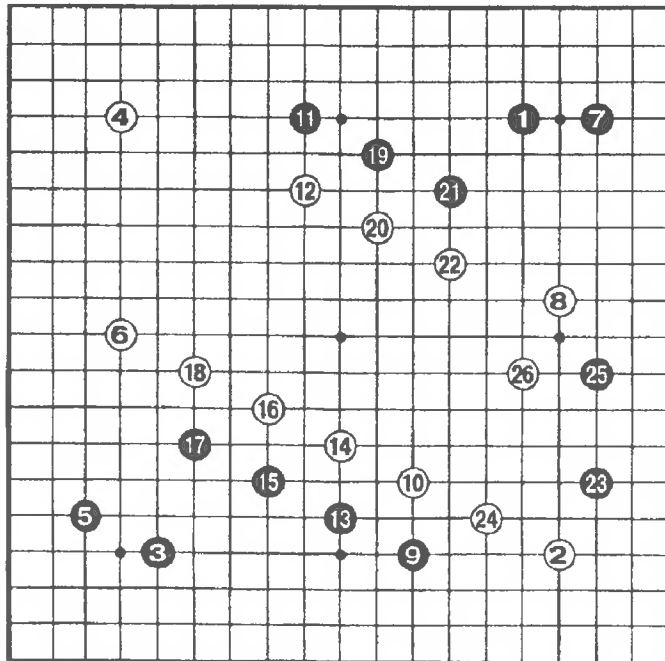
§3. Фусэки – мечта

Го – искусство и спорт. Пожалуй, больше всего элемент творчества присущ стадии фусэки. В простейшем случае фусэки – это последовательный розыгрыш дзёсэки в четырех углах. Но даже в этом, элементарном случае выбор каждого следующего дзёсэки – творчество. Конечно, для любителя важнее середина и конец игры – там у них всё решается. Для профессионала же фусэки – часть партии №1, определяющая дальнейшее течение игры.

Позиции и приёмы в фусэки – необозримое множество. О нём написаны тысячи страниц. Но всё же для творчества место всегда найдётся. Свидетельством тому книга «Новое фусэки» вышедшая в начале эпохи Сёва (1926 год). Речь в ней шла не только о систематическом изучении развития камней к центру, но о провозглашении принципов централизации. Это и означало подлинную зарю мойо-го, девиз которого: камни – в центр!

Д.1. Партия Такагава Каку 3 дан – Кария 2 дан (чёрные).

Чёрные не сделали очевидных ошибок и выиграли лишь три очка (без коми). Разве не сбывается фусэки-мечта?!



Д 1

§4. Минусы большого мойо

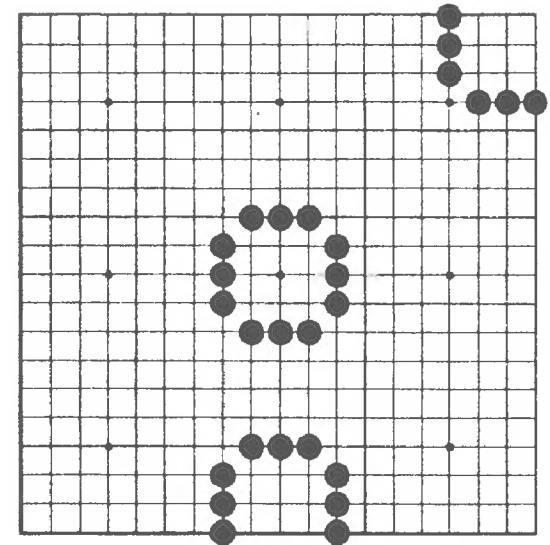
Первый и главный – нестабильность. «Четыре угла» = «Одна сторона» = «Территория в центре». Так в старину оценивали трудоемкость создания различных территорий, и этот принцип основан на самой геометрии доски.

Вот несколько иллюстраций к закону пропорций.

Д.1. Чтобы окружить территорию в девять очков, нужно затратить:

в углу – шесть камней,
на стороне – девять камней,
в центре – двенадцать камней.

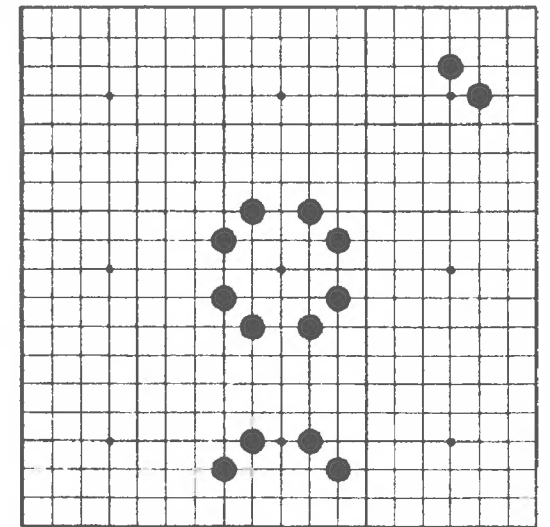
Отсюда пропорция – 2:3:4.



Д 1

Д.2. Та же пропорция 2:3:4 видна здесь ещё яснее.

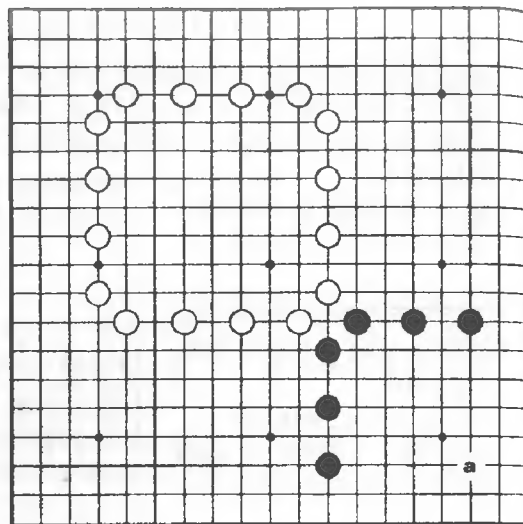
Соответственно упрощается задача противника воспрепятствовать окружению территории. Из этого соотношения следует главный закон развития в фусэки: из угла – на стороны, затем – в центр. До определенного момента этот закон обязателен и для большого мойо.



Д 2

Д.3. Здесь есть одна особенность: мойо чёрных опирается на угол. Однако оно ещё не достроено: ходом б.«а» в него можно вторгнуться. Мойо же белых – в центре доски. Туда уже нельзя входить, ибо жизнь не построить и за два-три хода подряд.

Сила каждого камня в БМ как бы удваивается.

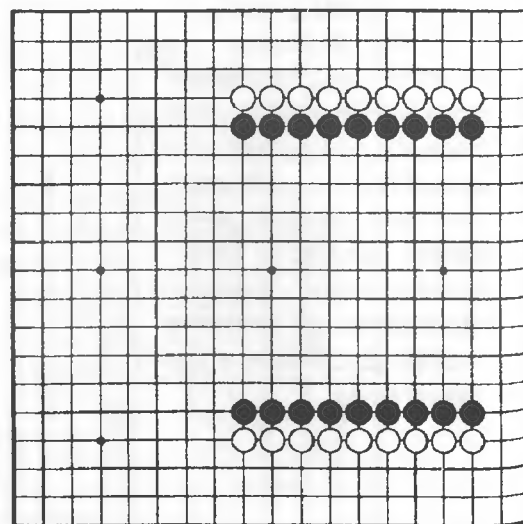


Д3

Д.4. Одна из заповедей гласит, что невыгодно давать противнику тянуться по четвёртой линии. Здесь этот принцип дважды нарушен. Тем не менее, удвоение силы влияния камней в БМ приводит к тому, что территория чёрных на треть больше!

Теперь, убедившись, что игра стоит свеч, ознакомимся с правилами её ведения.

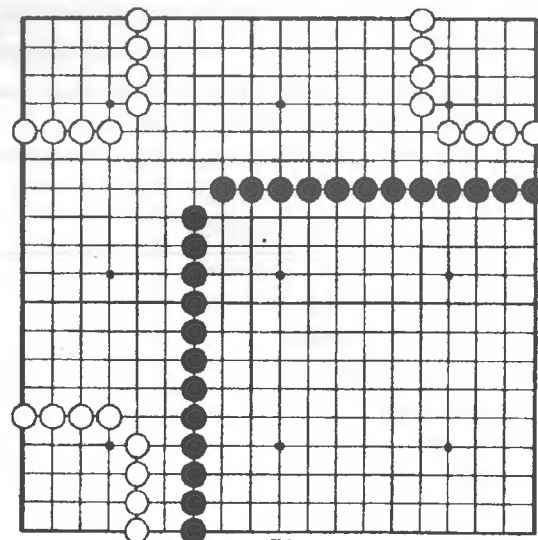
В следующей главе – исходные точки построения БМ.



Д4

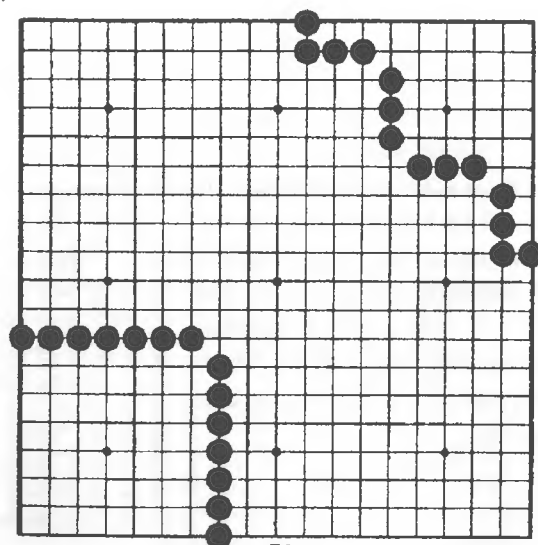
§5. Плюсы большого мойо

Д.1. Здесь белых и чёрных камней на доске поровну. Однако территории весьма разнятся: у белых 48 очков, у чёрных – 144. Большое мойо обычно имеет лучшую форму, чем просто защищённая территория.



Д1

Д.2. Достаточно сравнить позицию чёрных слева внизу и справа сверху. Здесь мы видим позиции, где БМ начинается из угла, распространяясь на стороны. Однако это более редкий вид большого мойо. Чаще оно бывает в центре.



Д2

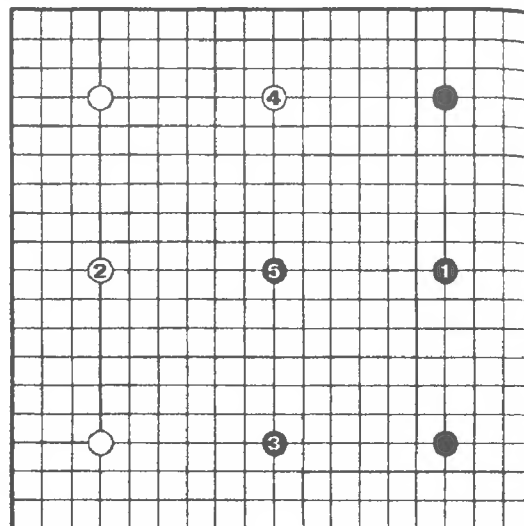
Глава вторая Исходные пункты построения большого мойо

§1. Связь камней

Для успешного построения большого мойо требуется точный учёт положений всех камней на доске.

Д.1. Ход ч.1 как раз удовлетворяет этому условию. Подобные ходы именуются «хираки большого мойо». Если ч.1 в 2, то б.2 в 1 разрушает надежды на БМ.

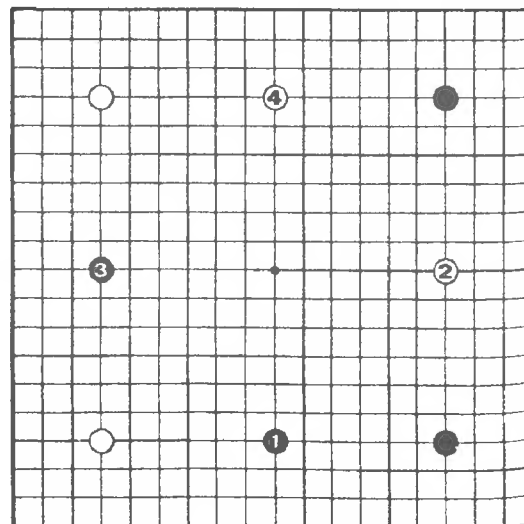
В принципе цена ч.1 и ч.2 одинакова. Однако один ход вызовет немедленный бой, а другой – затяжной.



Д1

Д.2. Такой тип хираки удачным не назовешь. После б.2 на ч.4 последует с большой силой санрэнсэй б.3, а ч.3 – б.4 – также неинтересно.

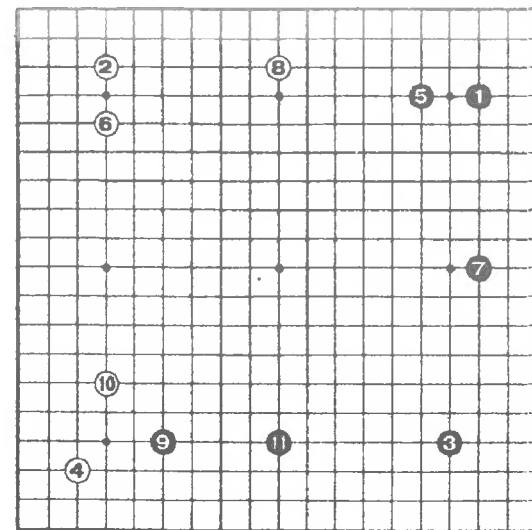
Здесь важно отметить, что как ч.1 на Д.1, так и ч.1 на Д.2 – большие пункты. Однако боевая линия на Д.2 разрывается, а значит, непригодна для построения БМ. Это – один из важнейших его принципов.



Д2

Д.3. До 11 – вполне возможный вид фусэки. Хираки 7 – исходный пункт создания БМ от правой к нижней стороне. Этот ход, связывающий правый верхний и правый нижний углы, сделан как раз в ту точку, куда лучше всего развёртываться и от одного угла, и от другого (ценность его, таким образом, удваивается).

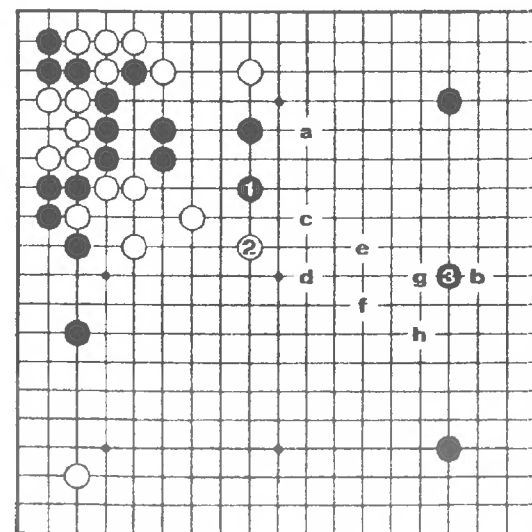
К 11 ходу в условиях коми-го белые получили достаточно. Однако нельзя отрицать и того, что шаг чёрных чуть-чуть шире. Если белым это не нравится, они вполне могут вместо 6 сыграть вари-ути 7 – вполне здравый путь в фусэки.



Д3

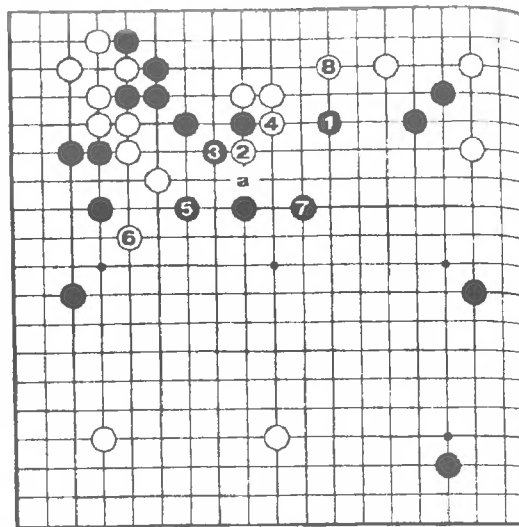
Д.4. Если ч.1 в «а», то вари-ути б.«b». После же обмена: 1 - 2, ч.3 занимает большой пункт, намечает такую связь между камнями: ч.«с» - б.«d» - ч.«е» и т.д. На немедленное ч.3 в «с» белые ответят б.«b».

Вари-ути не пользуется слабой хода, дающего территории, однако при опоздании с ним мойо может превратиться в территорию, и возникает необходимость трудных расчётов путей бегства и выживания вторгнувшихся камней.



Д4

Д.5. Никкен ч.1, связывающее левую сторону с правой – очень плотный ход. Теперь на контрудар б.4 чёрные, вызвав обмен: 5 - 6, ставят заслон 7, и это гораздо точнее, чем тоби-коми ч.7 в 8, на что б.«а» вызывало бы беспорядочный бой.



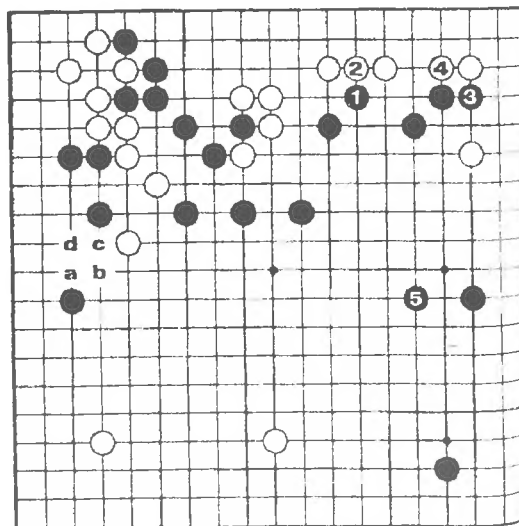
Д5

Д.6. Зато теперь, после кикаси 1, 3 можно оформлять БМ: тоби 5, в хорошем темпе налаживая связь от центра вправо и по всей правой стороне.

Конечно, б.«а» слева неприятно, однако ч.«b» - б.«с» - ч.«d» позволяет и здесь достойно продолжить бой. К сожалению, в партии, игральной несколько лет назад в розыгрыше турнира «Кидо» «до пяти побед подряд» с Ханэ Ясумасой 8 дан я сыграл по-иному: после 1, 3 повернул в «с», защищаясь, и белые переправились 4, что привело к затяжной борьбе.

Это, кстати, тоже один из минусов игры на БМ: одна неточность в оценке связей, общего расположения или влияния может существенно сказаться на ходе партии, повернув её совсем в другое русло.

Необходима осмотрительность!



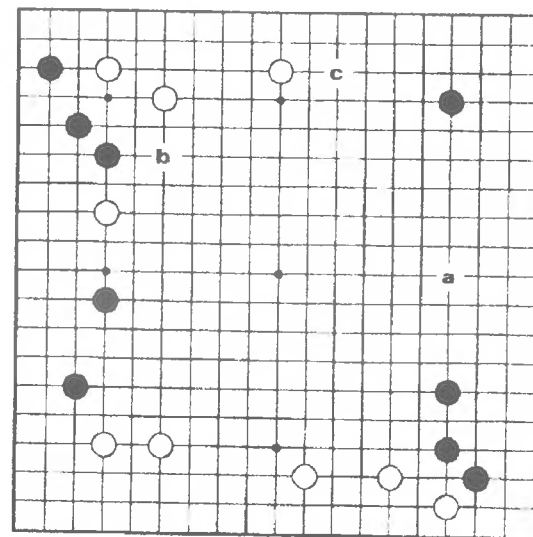
Д6

§2. Большой пункт с разных точек зрения

Итак, «Го начинается с занятия больших пунктов».

Нужно хорошенько обдумать этот тезис. В фусэки есть три разных типа пунктов: дающие территорию, обеспечивающие влияние, создающие угрозы.

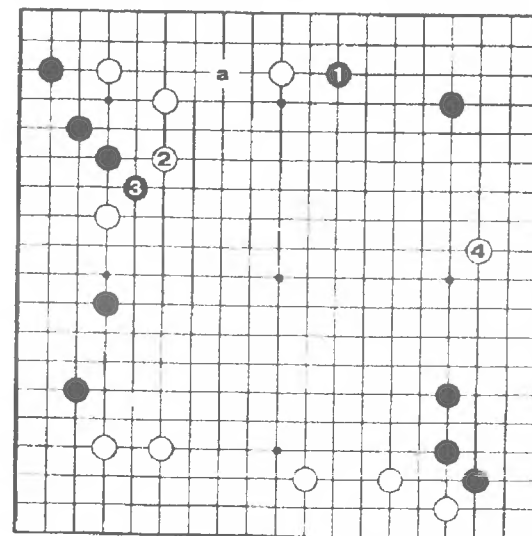
Д.1. Например, здесь ч.«а» – территориальный ход, «b» – даёт влияние, «с» – угрожает. Однако лишь «а» может быть сыграно с мыслью о БМ.



Д1

Д.2. Здесь ч.1, казалось бы, неплохо: угрожает ч.«а», однако у белых находится искусный ответ: тоби 2, вызывая 3, и теперь варианты 4 переводят партию в совершенно иную плоскость – мелкой растяжки территории.

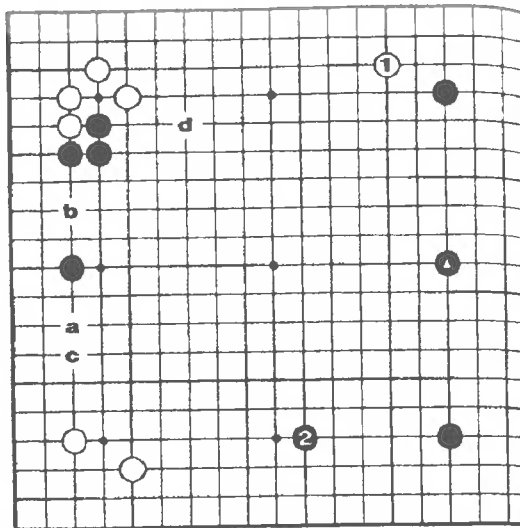
Большое моё начинается больших пунктов!



Д2

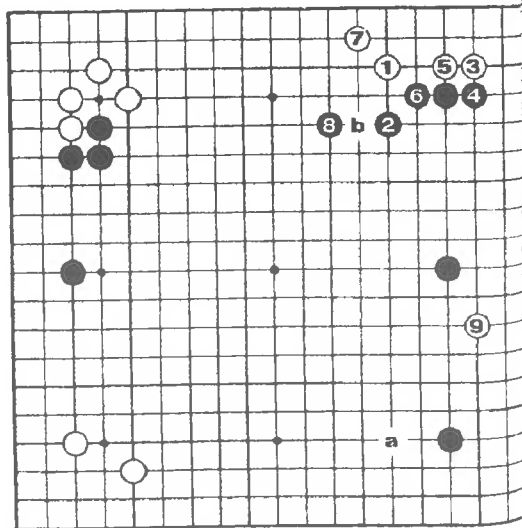
Д.3. На какари 1 чёрные развёртываются 2. В присутствии на доске камня 3, 1 становится не слишком удачным. Иное дело – цумэ б. «а», имеющее целью б. «б». После б.1 чёрные могли бы предотвратить б. «а», сыграв ч. «с». Но и в данном случае защитная мера – мера второго порядка, и чёрные всё-таки предпочитают развёртывание в большой пункт: ч.2.

Добавлю, что против создания белыми БМ на верхней стороне у чёрных есть хорошее средство: ч. «д».



Д3

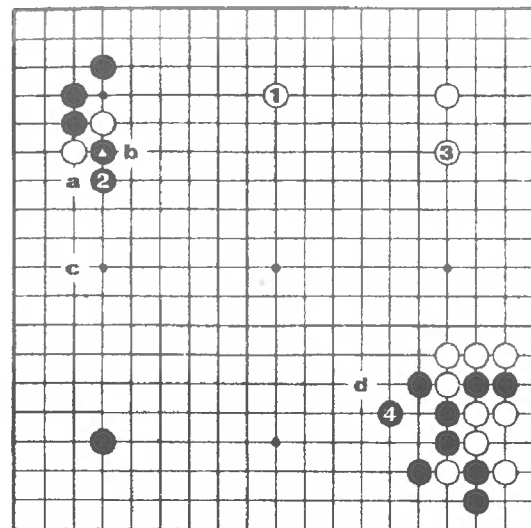
Д.4. Боси ч.2 слишком откровенно заявляет претензии на БМ справа. До 8 – дзёсэки, затем 9 мгновенно разрушает замысел чёрных, 8 в «а» более или менее укрепляло БМ, но тогда б. «б» удачно делало свою заявку на БМ, а справа чёрные не чувствовали всё же полной уверенности. Излишнее напряжение, насильственные меры противопоставлены при создании БМ. Самое лучшее – оставлять себе возможность перемены плана, лавирования.



Д4

Д.5. В ответ на 3 может последовать б. «а» – ч. «б» – б. «с», защищая левую сторону. Но у белых на уме другое. Они занимают большой пункт 1, затем 3 даёт влияние, связывая верхнюю сторону с правой. Так играл я белыми в XXVIII розыгрыше титула Хонимбо (лига) с Масао Сугиути 9 дан.

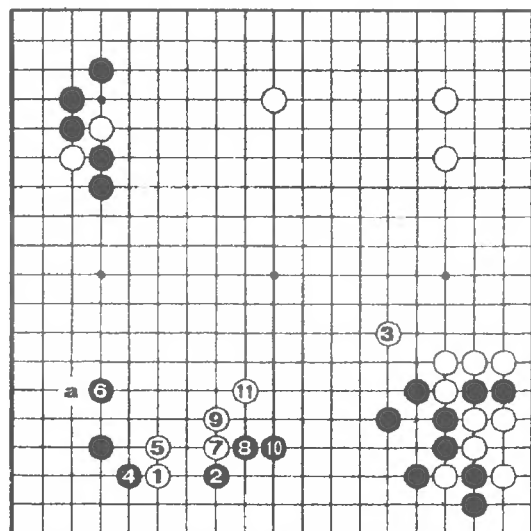
Если бы теперь чёрные усилились в левом нижнем углу вместо 4, то б. «д» хорошо расширяло правую сторону. Даже такое, несколько одностороннее развитие давало белым вполне достаточно, 4, подкрепляющее слабый пункт – хорошая, хладнокровная мера.



Д5

Д.6. Ответ 1 – в большой пункт. Вызвав обмен: 1 - 2, белые расширяют БМ: 3, и это хороший темп развития.

Предотвратив в темпе симари противника, белые могут быть довольны. Если же 2 в 3, то белые могли атаковать угол двойным какари б. «а». Как видим, большим пунктом может быть и какари, препятствующее выгодному хираки. Это только подтверждает мысль о том, что БМ начинается с точно выверенной связью камней.



Д6

§3. Большое мойо и симари

Фундаментальные принципы, которые мы излагали до сих пор, нуждаются в конкретизации на примерах постановки партии от самого её начала. Оно, как известно, происходит в углах. Затем угол связывается со стороной. И здесь мы приходим к пониманию того, что симари не просто метод защиты угла, но и форма связи со стороной. Симари — первый кирпичик БМ. Но сначала покажу исходные точки в углу.

Д.1. Симари — наличие и отсутствие

«а» — комоку, «b» — мокухадзуси, «с» — такамоку: каждый из этих пунктов предполагает дальнейшее развитие с помощью симари. При этом комоку «а» более всего нацелен на материальные приобретения в углу, «b» — на игру на стороне, «с» — на игру в центре.

После же хоси «d» и сан-сан «е» хорошего симари не существует, однако и между ними есть различие, заключающееся в том, что хоси «d» делается в первую очередь для быстрого развития, а «е» — утоплен в угол и ориентирован на материальные приобретения.

Д.2. Кэйма-симари

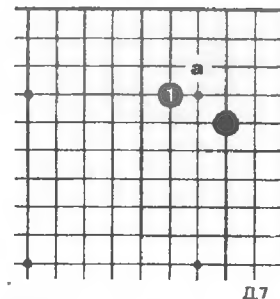
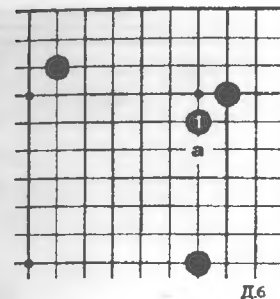
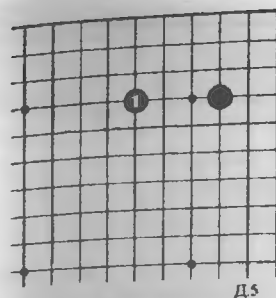
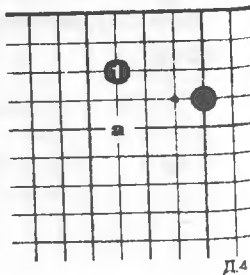
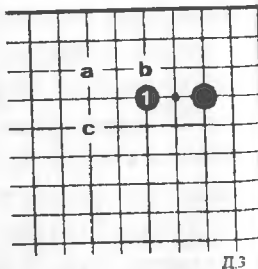
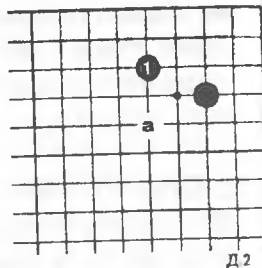
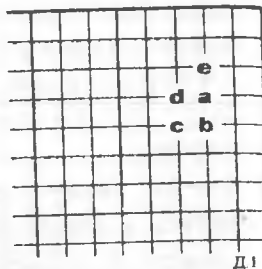
Самое выгодное с материальной точки зрения симари, естественно, за счёт этого несколько уступает во влиянии на центр. Оставляет противнику единственную точку атаки: «а». Соответственно, при усилении ч.«а» шансы на большое мойо резко возрастают.

Д.3. Иккен-симари

Наиболее соответствует идеям большого мойо. Кажется не слишком надёжным из-за цумэ б.«а», однако на это есть надёжное ч.«b» с дальнейшим прекрасным расширением правой стороны: ч.«с».

Д.4. Огэйма-симари

Применяется в зависимости от обстоятельств: наличие сильной стороны, в направлении которой и делается это симари; менее прочное. Закрепляющий ход: ч.«а».



Д.5. Никкентакадзимари

Нестандартное симари, но в ситуациях, связанных с БМ, употребляется вместо иккен-симари. Как и огэйма-симари, из-за слабых связей, территорию в углу не гарантирует.

Д.6. Нерегулярные симари

Когда от комоку уже есть хираки, обычные симари могут быть недостаточными. Например, в данном случае, хорошо ч.1 или ч.«а».

Д.7. Высокое кэйма-симари

После мокухадзуси обычно играют кэйма-симари «а». После кэйма ч.1 территория в углу не закреплена, но возможности в центре гораздо богаче — эту разницу нужно крепко уяснить.

Д.8. Высокое иккен-симари

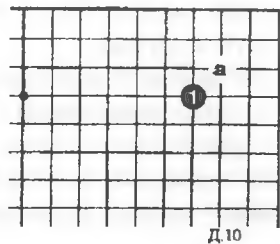
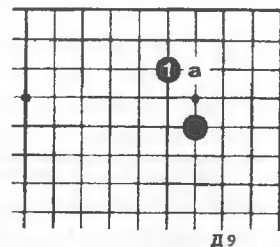
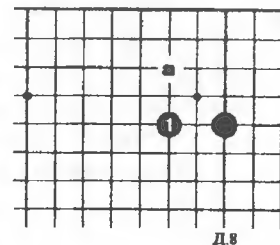
Оставляя на втором плане материальные завоевания, это симари преследует интересы правой стороны и центра. Конечно, занятие затем пункта «а» неплохо объединило бы в себе материальную выгоду и влияние, но третий ход в этом районе, принимая во внимание баланс позиции, сделать вряд ли удастся.

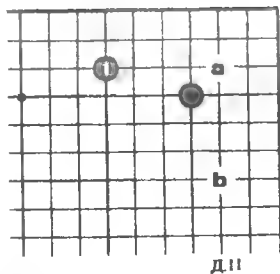
Д.9. Симари от такамоку

1 — высокое кэйма симари, ч.«а» совпадает с иккен-симари. Такадзимари с самого начала нацелено на энергичную борьбу за центр.

Д.10. Хоси

Вместо симари от хоси делается широкое развёртывание на стороны, имея в виду быстрое развитие. Минусом же хода хоси является то, что белые после б.«а» могут отнять территорию в углу.





Д.11

Д.11. Огэйма от хоси

После огэйма ч.1 всё равно остаётся б.«а», который разрушает надежды на территорию в углу. Конечно, при этом вдвое усиливается влияние на сторону, но...

Д.12. Трёхкаменное симари

Чтобы защитить угол, нужно добавить ещё камень. Далее срочным пунктом, усиливающим позицию станет ч.«а».

Д.13. Кэйма от хоси

Важный для достижения материальной выгоды ход. Теперь после б.«а» белые будут сильно зажаты. Часто играют б.«б», стремясь использовать пустой подол, или гася влияние в хорошем темпе б.«с».

Д.14. Поддержка иккентоби от хоси

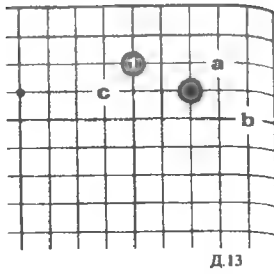
По силе и энергии этот ход выделяется среди других, что и делает его частым приёмом при строительстве БМ. При б.«а» белым будет тесновато, поэтому весьма популярно б.«б».

Д.15. Никкентоби от хоси

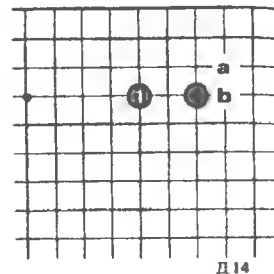
Это ход применяется в редких случаях, когда нужно обеспечить особо высокий темп развития на сторону. Заканчивая разговор о хоси, отмечу важную его особенность. Симметричность камня хоси делает абсолютно равнозначными такие, например, ходы как 1 и «б» на Д.11. Это – большой плюс.

Д.16. Сан-сан

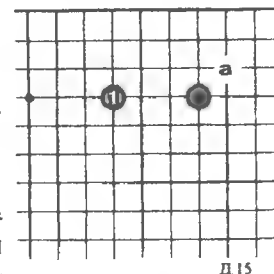
Так же как и хоси, обеспечивается возможность быстрого развития на обе стороны. Однако территориальные мотивы довольно сильны. Угол взят намертво, поэтому обычно его атакуют не снизу, а сверху: ката-цуки б.«а».



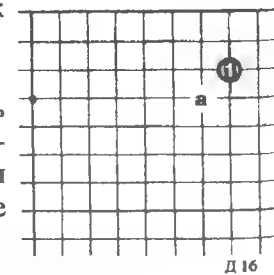
Д.12



Д.13



Д.15

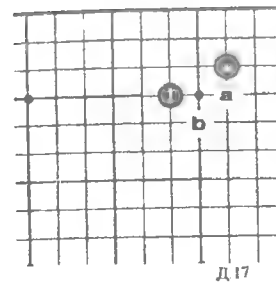


Д.16

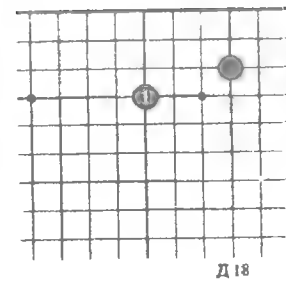
Д.17. Кэйма от сан-сан
Если сравнить сан-сан с комоку ч.«а», виден некоторый ущерб в скорости развития. Однако возможность выбора направления развёртывания: 1 или «б» – это плюс.

Д.18. Огэйма от сан-сан

Связь с углом здесь ослаблена, однако выше скорость развития.



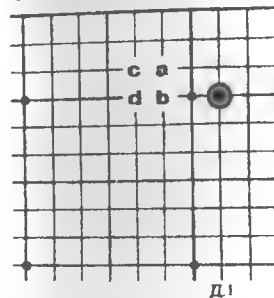
Д.17



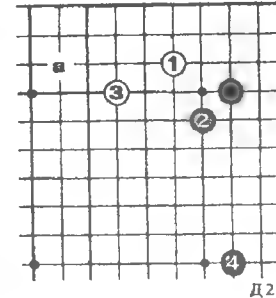
Д.18

§4. Дзёсэки на службе большого мойо

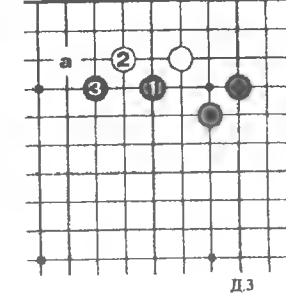
Необходимость конкретизации принципов построения большого мойо приводит к показу основных дзёсэки, каждое из которых служит либо созданию БМ, либо его тушению.



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1. Комоку – какари

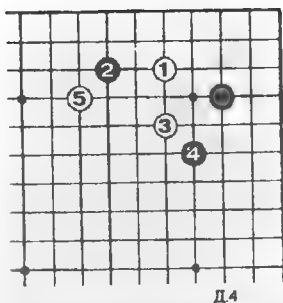
Комоку – неравновесная точка. Потому так хорошо бывает её дополнение с другой стороны угла. Потому так полезно и какари, не дающее восстановить равновесие. Кэйма-какари «а» – больше всего мешает чёрным получить материальную выгоду; «б» – препятствует организации влияния, «с» – когда белых особо интересует верхняя сторона, а «д» – когда их волнует центр. Только «б» и «д» могут содействовать энергичной игре на влияние.

Д.2. Косуми

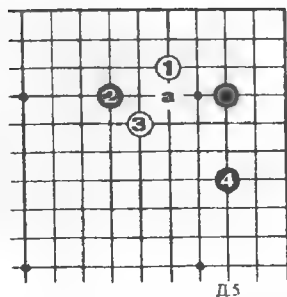
Итак, 1 применяется наиболее часто, с этим ходом связано и больше всего дзёсэки. Самый крепкий ответ: косуми 2. После этого угол – крепкий бастион. Затем б.3 или б.«а» – ч.4.

Д.3. Тэнуки

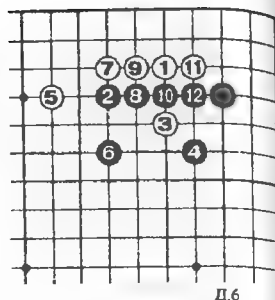
В случае тэнуки белых чёрные нажимают сверху 1, затем выгодно как 3, так и ч.«а».



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4. Иккенбасами

Хасами ч.2 провоцирует тоби б.3, чтобы в темпе развиваться справа:

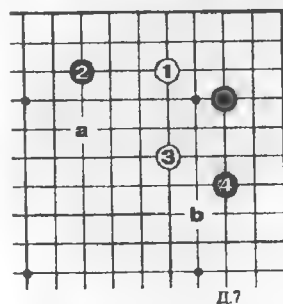
4. Однако при этом белые довольно свободно выходят в центр.

Д.5. Иккентакабасами

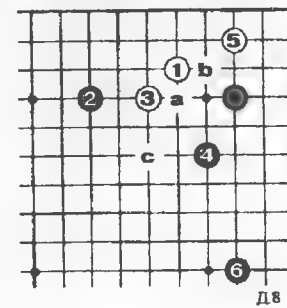
После 2 блокадное ч.«а» будет очень жестким ходом; 4 не определяет позицию, здесь ещё предстоит играть.

Д.6. Огромное влияние

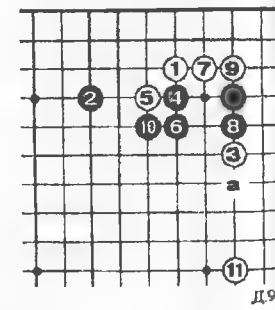
3, 5 даёт устойчивую позицию на верхнем борту. Однако нужна особая решимость, чтобы отдать чёрным такое большое влияние.



Д.7



Д.8



Д.9

Д.7. Никкенбасами

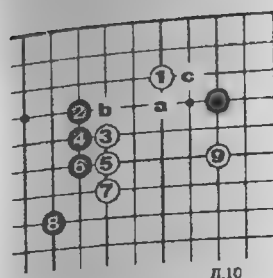
Кроме обычной идеи развития по правой стороне, такое хасами может быть связано с построением мойо по верхнему борту. Ответы белых после 4: хасами на верхней стороне, боси б.«а» или какэ б.«б».

Д.8. Никкентакабасами

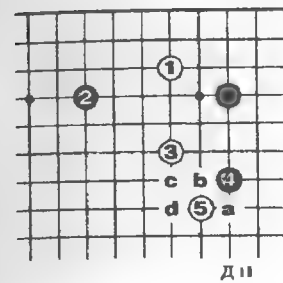
Самое частое ныне хасами, ч.«а» и «б» — жёсткие угрозы. 3, 5 создаёт базу в углу, хираки 6 удовлетворяет чёрных. Затем «с» — точка, интегрирующая обе стороны.

Д.9. Контрхасами

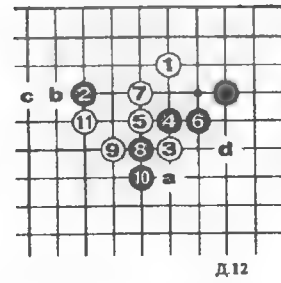
Это мешает чёрным выгодно развернуться на правой стороне. Но и чёрные готовы после 11 хода к решительной борьбе.



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10. Бой на бегу

3...7 сыграно ради блокировки 9. Возможно и ч.4 в «а» - б.«б» - ч.«с»: чёрные получают угол, белые — влияние на верхней стороне.

Д.11. Никкентоби

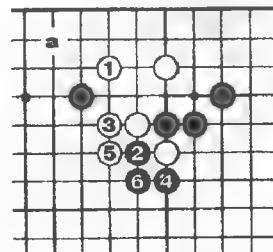
Никкен б.3 — самый популярный. После 5 чёрные могут спокойно протянуться «а», могут и начинать бой: ч.«б» - б.«с» - ч.«д».

Д.12. Бой на бегу

До 8 хода — дзёсэки. Затем ч.«а» и б.«б» — равное усиление, но часто вместо этого начинается бой: ч.«с» - б.«д».

Д.13. Усилиться на стороне

Если белым не по душе бой на Д.12, они могут 7 сыграть в 1, как здесь. Затем они иногда усиливаются: б.«а».



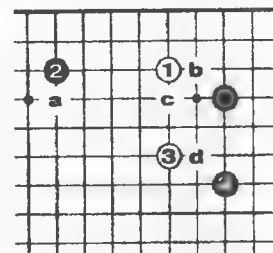
Д.13

Д.14. Сангэнбасами

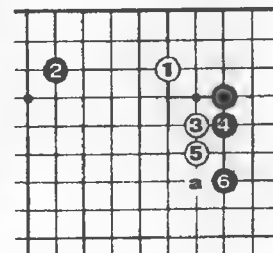
Этот ход не слишком активно атакует белый камень, тем не менее часто используется для создания БМ. Идея сангэнбасами на четвёртой линии ч.«а» практически та же. От угрозы ч.«б» - б.«с» - ч.«д» белым проще всего защититься в 3.

Д.15. Как

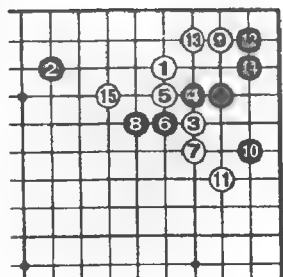
3, 5 как метод противодействия, аналогичный ранее рассмотренному при никкенбасами, может быть принят лишь с оговоркой: после 6 хода белым хорошо играть на верхней стороне только если это будет хасами, а не ути-коми. Т.е. левый верхний угол должен быть белым. Затем можно ещё нажать б.«а» считаясь, разумеется, с материальным уроном.



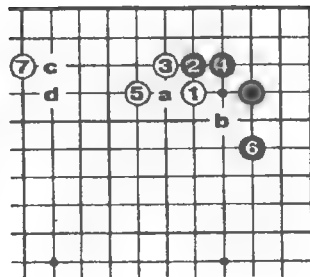
Д.14



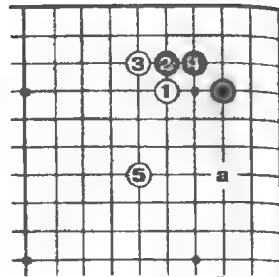
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16. Контрудар

Чёрные могут и завязать бой: 4, 6.

Д.17. Нижнее цукэ

1 сыграно на влияние, и противопоставить такое же чёрные уже не могут, поэтому их цель — материальная выгода. Верхняя сторона — сфера интересов белых после 3, 5. При 6, 5 в «а» на ч. «b» или 6 белые сыграют «с» или «d», и всё это — дзёсэки.

Д.18. В стиле Такэмиды

В подобных ситуациях я предложил играть 5. Белые жертвуют материальными выгодами ради широкого выхода в центр. Затем у них появляется хорошая точка «а».

Д.19. Достаточное влияние

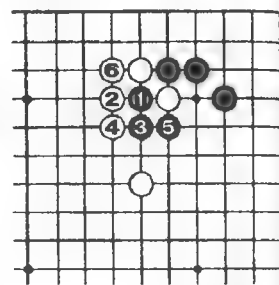
Захват камня 1, 3 при таком развитии белым не страшен. Влияние окупит эту потерю!

Д.20. Малое надарэ

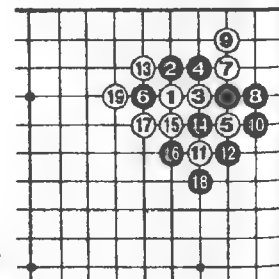
Если белые имеют влияние справа, то им можно избрать надарэ-дзёсэки 3, 5. 6 начинает малое надарэ. Варианты: 11 в 12 (при благоприятном ситё) и ч. 12 в 16, начиная бой.

Д.21. Магари внутрь

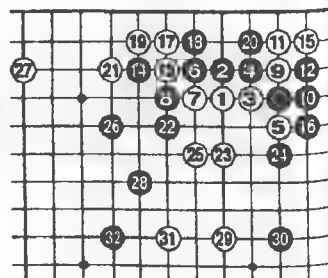
6, 8 — большое надарэ. После 10 — две главных его разновидности. При магари внутрь 12 до 32 хода — наиболее распространённый вариант.



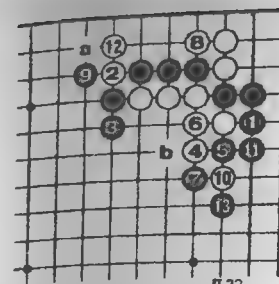
Д.19



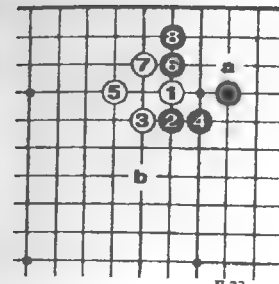
Д.20



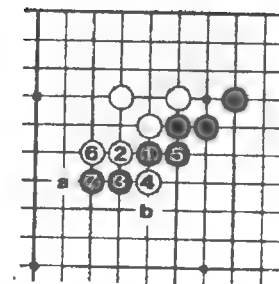
Д.21



Д.22



Д.23



Д.24

Д.22. Магари наружу

Магари наружу 1 — популярный вариант 70-х и 80-х годов. Чёрные жертвуют три камня ради блокады угла; «а» или «b» — кикаси, помогающие чёрным.

Д.23. Верхнее цукэ

2, 4 обеспечивает чёрным хороший выход на правую сторону, но позволяет белым заметно усиливаться наверху; 6, 8 даёт очки, предотвращая б. «а». Затем б. «b» — отличная точка для усиления влияния по верхнему борту.

Д.24. Ниданбанэ

Более современным выглядит 1 (вместо 6 на Д.23). Если затем б. «а» (после 7), то ч. «b». Но у белых остался серьёзный контрудар, завязывающий бой: 6. «b».

Д.25. Ноби в бок

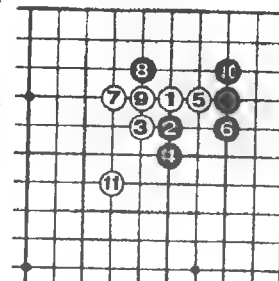
По сравнению с Д.23 здесь ноби чёрных чётко ориентировано на правую сторону. 7 возможно в 10, но тогда ч. 9, начиная бой.

Д.26. Иккенбасами

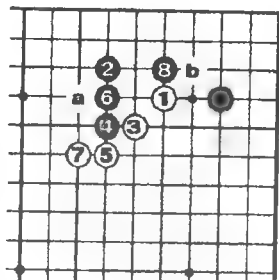
Цель 2 — помешать белым: развернуться поверну. Косуми 3 присматривается к пункту «а». После ватари 8 верхняя сторона наполовину укреплена; белые получили влияние на центр и угрозу б. «b».

Д.27. Очки чёрных

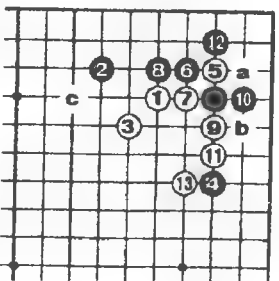
При развитии на правую сторону ч. 4, белые должны атаковать 5 — кикаси. Если далее ч. «а», то б. 6 — ч. «b» — б. «с». Поэтому ч. 6, и к 13 ходу белые получают влияние, чёрные — очки.



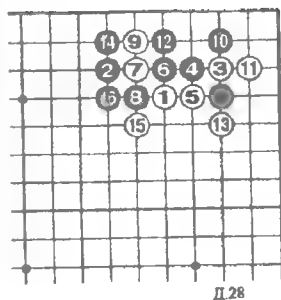
Д.25



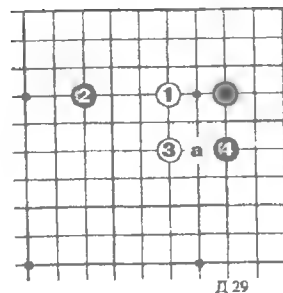
Д.26



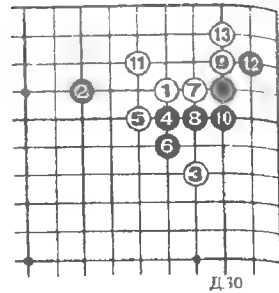
Д.27



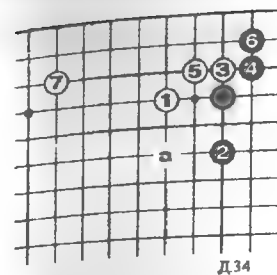
Д.28



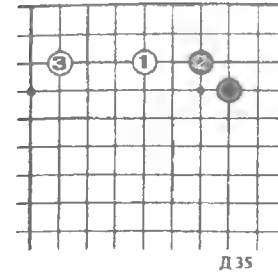
Д.29



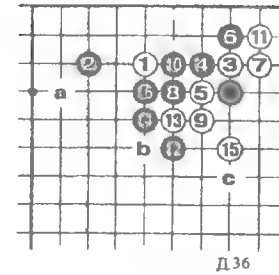
Д.30



Д.34



Д.35



Д.36

Д.28. Влияние чёрных

Если же цукэ 3, то до 16 хода форсированный вариант разводит влияние и очки: черных — налево, белых — направо. Это — дзёсэки.

Д.29. Никкентакабасами

2 — так играют, если очень заинтересованы в верхней стороне. Угрожает ч.«а». 3 — кикаси и крепкий ответ. В дальнейшем белые должны атаковать на верхней стороне,

Д.30. Огэйма-какэ

3 — энергичная атака. Контрудар 4, 6 — соответствующая контрмера. До 13 хода — современная игра. Положение одиноких камней вверху и справа — деликатное и заставляет соперников быть аккуратными в выборе атак и защит.

Д.31. Жертвуй материальной выгодой

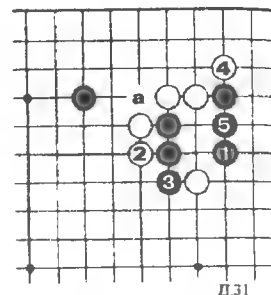
Вместо 8 на Д.30 чёрные играют 1, жертвуй материальной выгодой в углу ради усиления влияния направо. Кстати, осталось неприятное разрезание ч.«а». Белые могут использовать свой камень справа для разного рода провокаций.

Д.32. Иккентакабасами

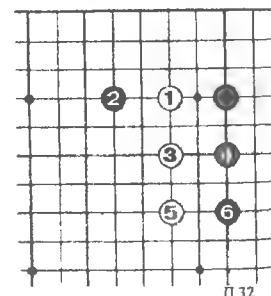
Так чёрные гарантируют себе захват в темпе территории на правом борту. Но сейчас белые играют хасами на верхней стороне, и это даёт им достаточно.

Д.33. Поддержка кэймой

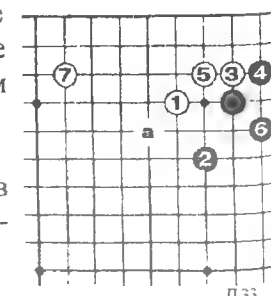
Очень энергичный план. Белые могут, забрав часть угла, широко развернуться 7. Но теперь чёрные резко усилятся в центре: ч.«а».



Д.31



Д.32



Д.33

Д.34. Иккен-укэ

Здесь 2 больше интересуется собственной территорией справа. После 6 важный пункт для обеих сторон: «а».

Д.35. Внимание верхней стороне

Теперь о какари, удаленных от угла более, чем на один пункт. После огэйма-какари 1, ч.2, б.3 — основное дзёсэки. Чёрные получают больше, поэтому это дзёсэки играют, когда левый верхний угол занят (неважно белыми или чёрными),

Д.36. Хасами

Если чёрные не хотят допустить хираки противника по верхней стороне, к их услугам хасами 2 или «а»; 3, 5 — сабаки. После 16 (или «б») возникает угроза цукэ ч.«с». Если белым не нравится ч.12, они могут б.11 сыграть в 15.

Д.37. Высокий нажим

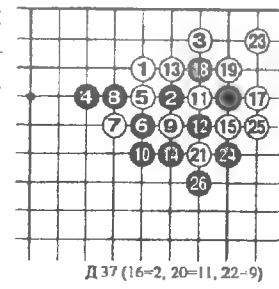
Чёрные могут избрать план с построением внешней стенки, начинающийся ходом ката-цуки 2. Если 3 в 5, то ч.6 — весьма боевито.

Д.38. Никкентакагакари

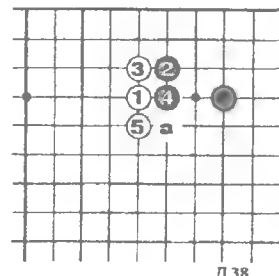
Кадо (уголок) 2 снизу. Затем чёрные получают много в углу и развитие направо. Белые играют по верхней стороне; ч.2 в «а» помешает своему плану, не нарушив плана противника.

Д.39. Атама-цукэ

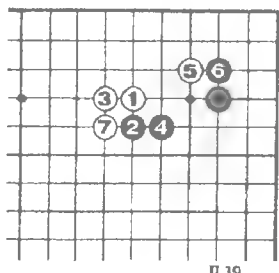
«Удар по голове». Очень энергично. Чёрные стремятся перехватить влияние и инициативу, однако к 7 ходу белые получают достаточно. Вместо 3 возможна масса других ходов, и это — образец сложного дзёсэки.



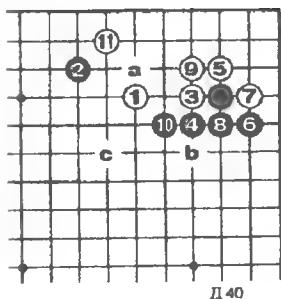
Д.37 (16=2, 20=11, 22=9)



Д.38



Д.39



Д.40

Д.40. Хасами

2 создаёт угрозу «а». Цукэ б.3 препятствует ватари противника, и ждёт ответа чёрных. Если 4, значит интересы чёрных – на правой стороне. Если 4 в 5, то б.«б» – ч.8 – б.«с» – широко выхода в центр.

Д.41. Какари к мокухадзуси

Мокухадзуси, несмотря на кажущуюся однобокость, гибкий ход, позволяющий играть и на влияние, и на территорию. Соответственно, и выбор какари требует взвешенного подхода и осмотрительности.

«а» – низкое какари, стремящееся к материальным выгодам; «б» – высокое какари, борется за влияние. Реже встречаются вход в сан-сан «с» или боси «д».

Д.42. Немедленное хираки

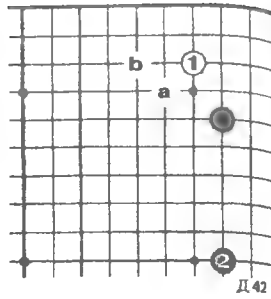
Сыграв 1 белые приготовились пострадать за материальные блага, отдав противнику влияние. Чёрные могут навалиться «а», зажать «б», либо другими способами, о которых ниже. Но есть и простой план: занять большой пункт 2, и это вполне выгодно для чёрных.

Д.43. Какэ

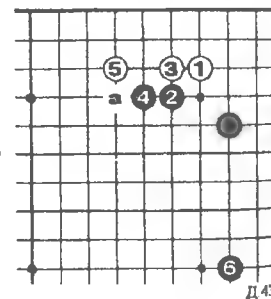
Здравомысленная идея предварить хираки по правому борту усилением влияния в этом направлении. Однако чёрным придётся считаться с материальными уступками. После 6 хода и для белых, и для чёрных важный пункт – «а».

Д.44. Огэйма

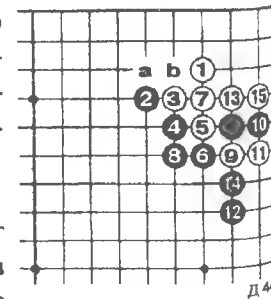
В ответ на огэйма-какэ 2 белые вполне могут удовлетвориться очками в углу. 3 можно играть в «а» (затем ч.3 – б.«б»). И 5 возможно в «а». Во всех случаях итог один: белым – очки, чёрным – хорошее влияние.



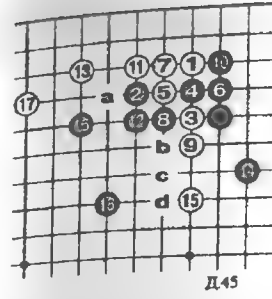
Д.41



Д.42



Д.43



Д.44

Д.45. Большая диагональная («тайся»)

Если цукэ б.3, то вари-коми 4 начинает «большое диагональное дзё-сэки», дебют, который за его сложность и разветвлённость назван «сто-вариантным». На диаграмме – базовое дзёсэки. Но чёрные могут 12 сыграть в «а» или «б», а 14 – в «с» или «д», и всё это – полноценные игровые варианты.

Д.46. Цумэ-хасами

До 8 хода чёрные жёстко атакуют справа и слева, а белым удаётся только высунуть голову группы. Но после б.«а» – ч.«б» – б.«с» – устроив жизнь в углу, белые готовы нанести контрудар б.«д». Вместо 7 белые могут ударить в «е» поэтому 6 в «а» также может быть рекомендовано.

Д.47. Никкентакабасами

2 – энергично. Если б.3, то к 14 обе стороны могут быть удовлетворены.

Д.48. Косуми

3...7 цепляется за угол, получая и базу и очки. После 6 хода у чёрных есть хороший блокадный ход «а».

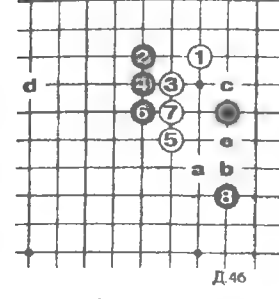
Такагакари!

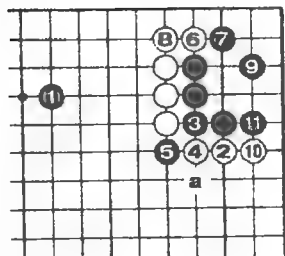
Д.49. Дзёсэки из старых книг

2 – берёт много в углу. Затем 5 – точно вымеренное хираки. Цель белых: какэ «а» или цумэ «б». А вот 5 в «с» – ход для мойо наверху.

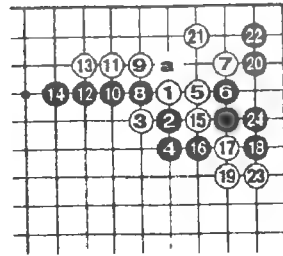
Д.50. Современное дзёсэки

Те же идеи в новом оформлении; «а» – опорный пункт обеих сторон. Не упускайте случая, если к тому будут предпосылки, занимать его пораньше!

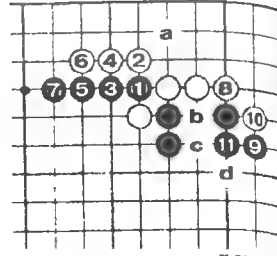




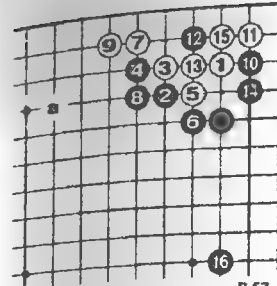
Д.51



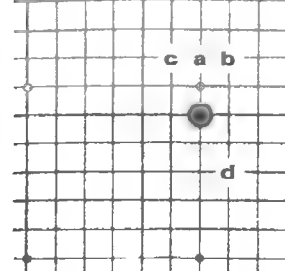
Д.52



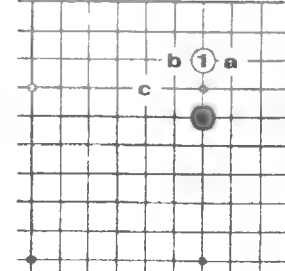
Д.53



Д.57



Д.58



Д.59

Д.51. Драчливое дзёсэки

Чёрные отняли у противника хираки, сыграв 6 на Д.50 в 1 здесь. Если чёрные не хотят драки, то могут сыграть 3 в 10, если белые не хотят драки, то 2 в «а» без осложнений.

Д.52. Ориентир — на влияние

Если даже после высокого какари чёрные пытаются играть на влияние, им нужно быть готовыми к большим материальным жертвам. Таков план 6.2, 4. Если 7 в 10, то см. Д.25: те же идеи.

15, 17 — энергичный контрудар. Если 15 в 20, то ч.«а» — тэсудзи, 18 можно сыграть атэ в 19.

Д.53. Не позволяя прорвать блокаду

6 в 1, как здесь, не допускает контрудара 15, 17. Если 2 в 3, то ч.2 - 6.4 - ч.«а». Если 8 в «b», то ч.«с» - 6.11 - ч.«d» - 6.9 - ч.10. Оба раза у черных всё хорошо.

Д.54. Боси

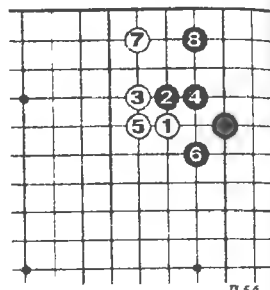
Такой способ связан со значительными территориальными уступками и применяется лишь при оформлении большого мойо на верхней стороне.

Д.55. Очки плюс сэнтэ

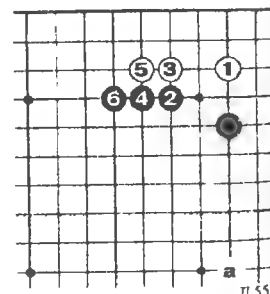
Материальную выгоду преследуют белые, входя в угол. Получают они и темп, и в дальнейшем им хорошо бы попасть в «а» первыми.

Д.56. Ситё-условия

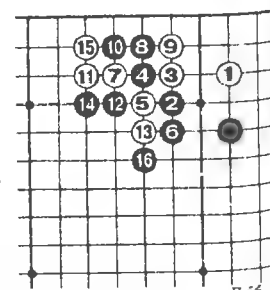
Если ситё влево-вниз работает, чёрные могут 4 играть ханэ. К 16 ходу их замысел удаётся.



Д.54



Д.55



Д.56

Д.57. Уклонение от боя

Поэтому белым нельзя при неблагоприятном ситё идти на вариант Д.56. На осе 4 они должны ответить 5, 7. К 15 ходу белые прижаты, но пока чёрные не заняли пункт «а», ничего особо страшного нет.

Д.58. Какари против такомоку

Такомоку — ход, наилучшим образом отвечающий цели организации энергичного влияния в центре и на сторону. Угол такомоку защищает слабо, и этим нужно пользоваться; «а» — комоку-какари — основная контрмера; «b» отнимая больше территории, слишком «утоплен» в угол; «с» — мягкое какари; «d» — обратное какари, ценой жертвы очков в углу не даёт противнику диктовать свою волю на правой стороне.

Д.59. Сторона или центр

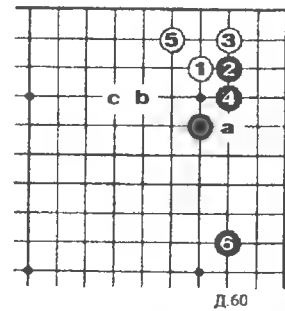
Если чёрные на 1 отвечают «а», значит, их больше интересует правая сторона; внешнее цукэ «b» выдаёт желание играть по верхнему борту, при этом не упускается возможность при случае захватить и угол. Наконец, кэйма «с» — решительный выход в центр.

Д.60. Внутреннее цукэ

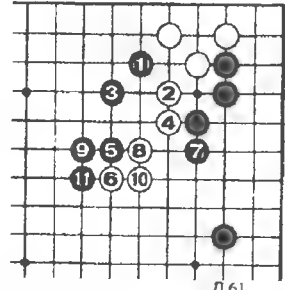
Не давая белым получить много в углу, и развиваясь в темпе, чёрные играют 2, 4. Если сразу хираки, то белые ответят цукэ «а»; 5 — эластичный ход. После 6 в дальнейшем белым неплохо укрепить позицию в «b» или «с».

Д.61. Тэнуки

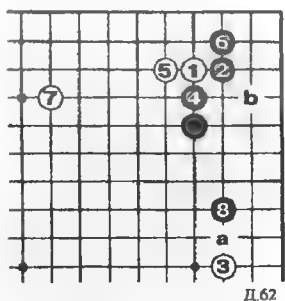
Иначе чёрные могут напасть 1, 3, и это поможет им организовать эффективное давление как на зажатую с двух сторон группу, так и на верхний борт в целом.



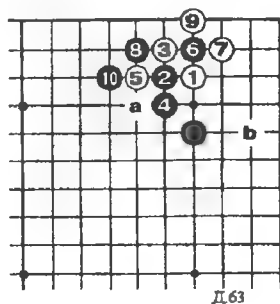
Д.60



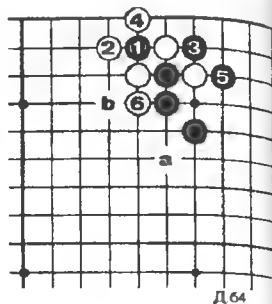
Д.61



Д.62



Д.63



Д.64

Д.62. Блокирующее хираки

В особых случаях белым приходится ставить заслон 3 на пути хираки (можно и б.«а»). Чёрные укрепляются 4, 6 (4 в 5 – выгодное судзи). При 3 в «а» чёрные 6 обязаны сыграть в «b» – это лучше всего.

Д.63. Внешнее цукэ

5 – лёгкий ход. Если ситё чёрных влево-вниз не встретит препятствий, они могут резко усилить влияние наверху: 6...10. Затем взятие «а» – важный ход. За белых много даёт б.«b».

Д.64. Гонясь за очками

При неработающем ситё или если чёрных волнует территория угла, они могут сыграть 1 снаружи. По сравнению с Д.63, стороны меняются местами. 6 – очень важная точка для развития по верхнему борту, затем появляется возможность как б.«а». Если 6 пропустить, то ч.«b».

Д.65. Кэйма-какэ

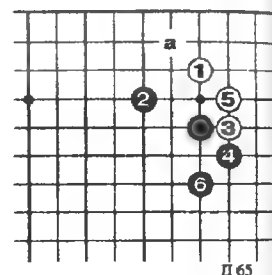
2 – самый энергичный способ, хотя, конечно, в белым достаётся немало. Здесь обмен: территория против влияния виден особенно ярко. Если б.3 – тэнуки, то атаковать нужно ходом ч.«а».

Д.66. Многоходовое дзёсэки

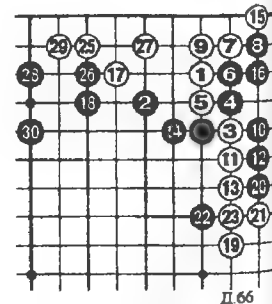
Ханэ 4 ведёт к острой и трудной игре. В ходе варианта возможны различные повороты, но в результате главным оказывается судьба шести белых камней справа, и здесь важны ситё-условия.

Д.67. С большой энергией

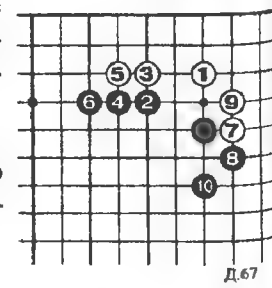
Цукэ 3, конечно, даёт немало очков. Однако энергия формы чёрных великолепна. Вновь важны ситё-условия (см. вариант на Д.56).



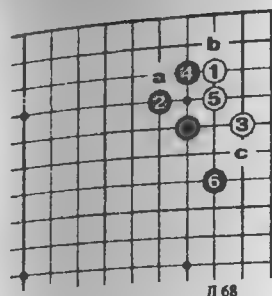
Д.65



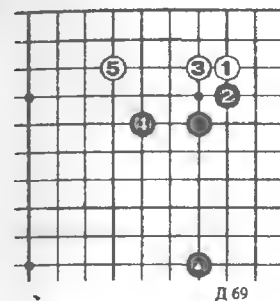
Д.66



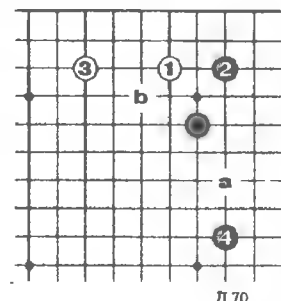
Д.67



Д.68



Д.69



Д.70

Д.68. Вход в сан-сан

Редкие виды какари против такомоку. Если ч.2 в «а», то возвращаемся на Д.55; 2 более энергично выдвинуто к центру, затем на скольжение 3 – самое эффективное возражение: косуми-цукэ 4. Если 5 в «b», то ч.«с».

Д.69. Развитие по борту

В присутствии 1 косуми-цукэ 2 – наиболее энергичный способ игры.

Д.70. Мягкое какари

1 играют, если у белых есть серьёзные виды на верхнюю сторону. Жертва территорий в углу выглядит большой, но после 3 угрожает б.«а», так что белые развиваются в темпе. Если чёрные собираются играть более широко, то 2 стоит сыграть в «b».

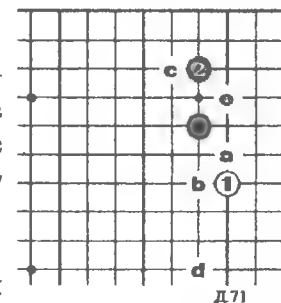
Д.71. Обратное какари

Играют, если у белых мощная заготовка на правом борту. Связано с серьёзными уступками в углу. Возможно ч.2 в «а» - б.«b» - ч.«с». Если же ч.2 в «d», то белые отгрызают территорию в углу ударом в «e», и это – стандартный способ.

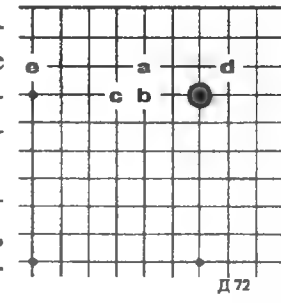
Д.72. Какари к хоси

Хоси – симметричный камень, что во многом определяет его специфику. Симари от хоси – непрочное, ни одно из них не закрывает угла намертво, поэтому чаще от хоси делается широкое развёртывание. Тем не менее, какари на хоси весьма полезно, и выбор его вида требует тщательного обдумывания.

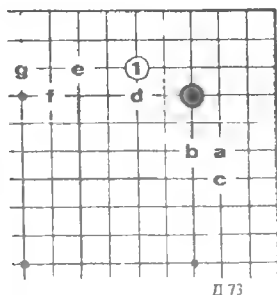
Кэймагакари «а» – главный способ, «b» играют когда особо интересуются верхней стороной, никкенгакари «с» – быстрый выход в центр с раз-



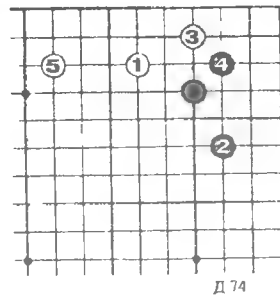
Д.71



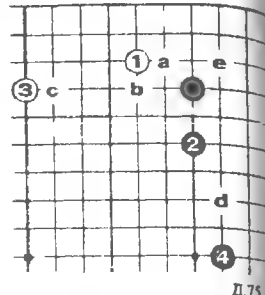
Д.72



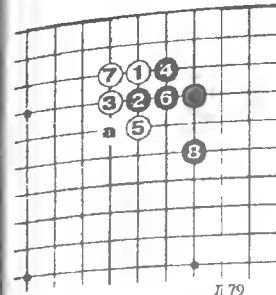
Д.73



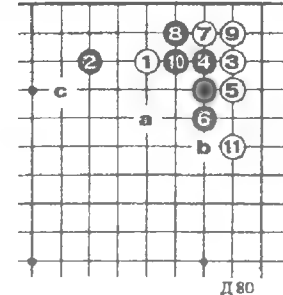
Д.74



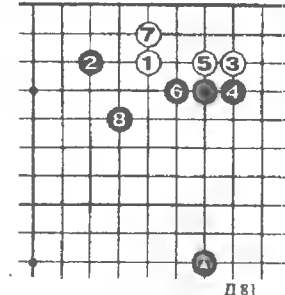
Д.75



Д.79



Д.80



Д.81

Д.73. Кэймагакари

«а», «b» и «с» – стандартные поддержки. «d» – способ быстро оформить позицию, хасами «е» и «g» организуют атаку.

Д.74. Кэйма-укэ

2 помогает быстро защитить угол в ответ на 3. И белые довольны, после 5 база на верхней стороне создана.

Д.75. Иккен-укэ

2 – свободный ход. Но и атакующие тенденции в нём прослеживаются: угрожает ч.«а» – б.«b» – ч.«с». После хираки 3, белые готовят вторжение в угол «е», либо атаку «d». Поэтому хираки ч.4. Очень популярное дзёсэки.

Д.76. Огэйма-укэ

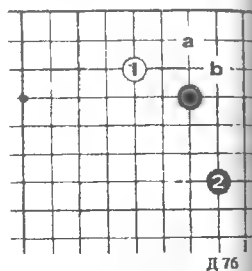
По сравнению с Д.74 угол больше, и, соответственно, скольжение «а» менее выгодно белым. Чёрные могут играть тэнуки. Позже кто-то займет пункт «b».

Д.77. Цукэ-ноби дзёсэки

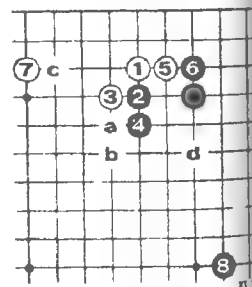
2, 4 – популярное дзёсэки у любителей. Профи его недолюбливают за то, что оно слишком быстро определяет позицию. К 7 ходу белые укрепляются наверху. Если же они больше заинтересованы в правой стороне, то играют 7 в «а» – ч.«b» – б.«с» – ч.«d».

Д.78. Боси

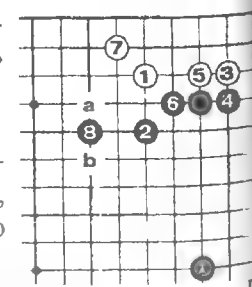
В присутствии ○ чёрным лучше проводить более активный план, связанный с боси 2. Если 3, то к 8 чёрные получают БМ. Если же 3 в «а», то чёрные продолжают гнуть свою линию: «b».



Д.76



Д.77



Д.78

Д.79. Цукэ-осаэ

Осаэ 4 – территориально большой ход. В ответ белые энергично разбиваются по верхней стороне, в чём-то выгадывая, в чём-то уступая по сравнению с Д.77; 7 в «а» даёт ещё одну позицию.

Д.80. Иккенбасами

За жертву угла чёрные хорошо располагаются по верхней стороне. Помешать этому белые могут, если сыграют 3 в «а» – ч.«b» – б.«с».

Д.81. Блокада

В присутствии камня ○ хасами может быть использовано и для такой организации блокады угла. К 8 ходу на правой стороне – БМ.

Д.82. Популярная позиция

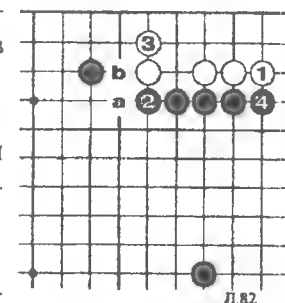
7 в 1, затем 3 даст возможность чёрным закрыть все щели своей позиции. Сейчас это дзёсэки в моде. Если б.«а», то ч.«b», отрезая.

Д.83. Никкентакабасами

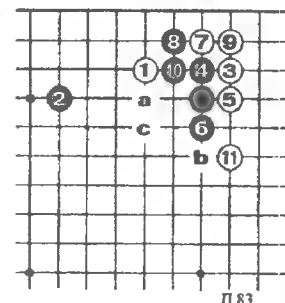
Смысл ясен: после стандартного вторжения белых в угол, чёрные больше получают на верхней стороне. После б.11 – ч.«а» – фундаментальный ход, но можно и нажать ч.«b», не боясь бегства б.«с».

Д.84. Обратное осае

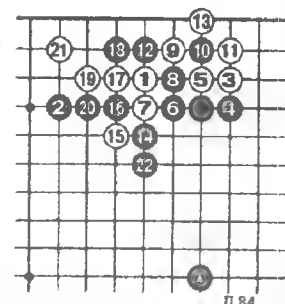
В присутствии ○ чёрным хорошо поменять осае на такое 4. К 22 ходу, благодаря блокаде, у чёрных БМ; сверху чёрные имеют немало кикаси.



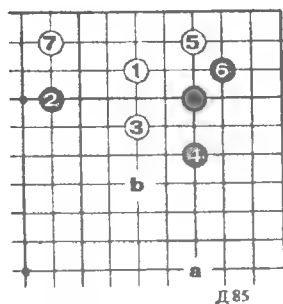
Д.82



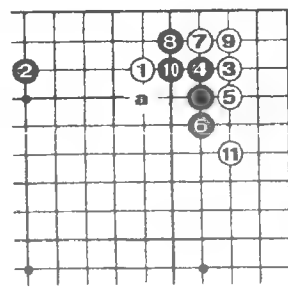
Д.83



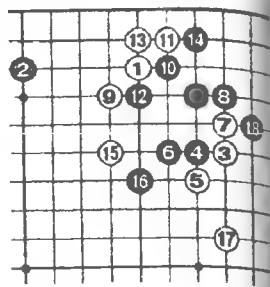
Д.84



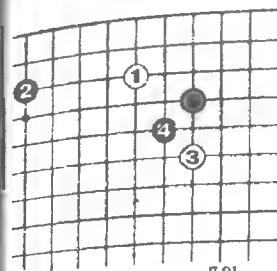
Д.85



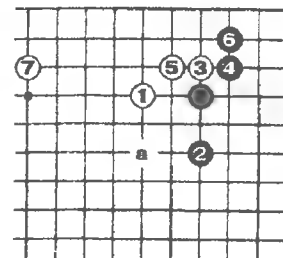
Д.86



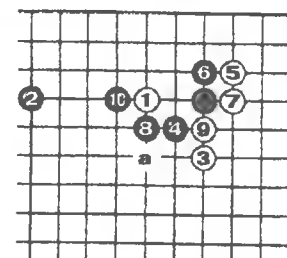
Д.87



Д.91



Д.92



Д.93

Д.85. Вместо блокады

3 мешает построению такого БМ; «а» – точка идеального фусэки для черных. Затем опорой для обеих сторон станет точка «б».

Д.86. Никкенбасами

2 играют, чтобы связать свой левый верхний угол с силами справа: залог создания БМ. До 11 хода всё логично. Далее «а» – срочный пункт для чёрных.

Д.87. Двойное какари

Стандартная защита при двойном какари: пукэ-ноби 4, 6; 12 – единственный ход, дающий чёрным спокойную защиту.

Д.88. Удар направо и налево

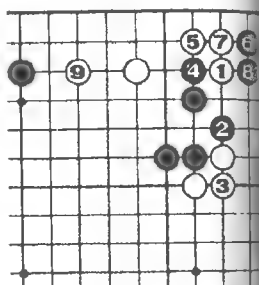
Такой способ игры применяется в форовых партиях. Однако, если чёрные хладнокровно защищаются, то провокация обойдётся противнику дорого. Позиция белых довольно тонка.

Д.89. Выхода в центр

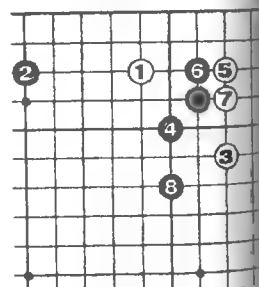
Такой метод развития в ответ на двойное какари может показаться вялым, но это – не так. Подобного рода энергичные выходы в центр служат зачастую целям создания БМ. Обдумайте выгоды спокойного выхода из затруднений при двойном какари.

Д.90. Кэйма плюс иккен

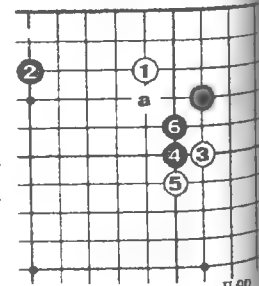
Подобный план применяется, когда белые интересуются правым бортом. Вместо 1 белый камень может стоять и в «а» (см. ниже).



Д.88



Д.89



Д.90

Д.91. Кэйма плюс никкен

На такое двойное какари самое благоразумное – высунуть голову 4!

Д.92. Нерегулярные какари

Первым рассмотрим иккентакагари. Так высоко играют, имея что-то заманчивое в левом углу. Этот вариант из серии «мойо против мойо». Соответственно, есть и пункты на водоразделе, занятия которых ценно для обеих сторон. В данном случае – это пункт «а». Замечу, что 3 и 6 – прочные, важные ходы.

Д.93. Иккен плюс иккен

Хасами, как часто бывает при высоком какари, не слишком удачная идея. У белых есть возможность отгрызть кусок угла в темпе. Если ч.4 в 5, то б.«а».

Д.94. Никкентакагари

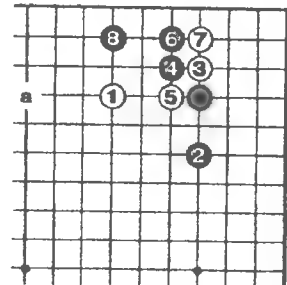
На 2 белым проще всего развернуться в «а». Если же 3, то есть контрудар 4.

Д.95. Огэйма-какари

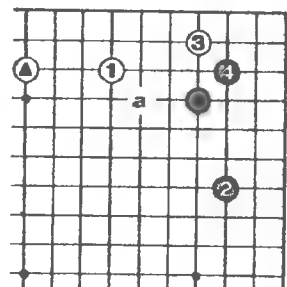
При наличии ▲ неплохо и огэйма-какари против хоси, но и 2, 4 чёрных строит хорошую позицию. На 3 можно не отвечать. Если справа у чёрных уже есть заготовка, 2 лучше сыграть в «а».

Д.96. Вход в сан-сан

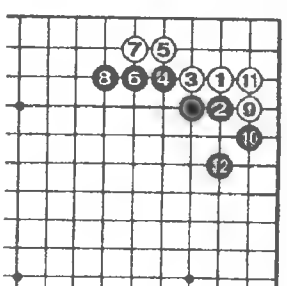
Если белые видят, что противник не сумеет эффективно использовать полученное влияние, они могут вторгаться в сан-сан, с целью материальной выгоды. Важно, что белые заканчивают вариант в темпе. Чёрные могут выбирать, куда повернуть свое влияние, играя осе 2.



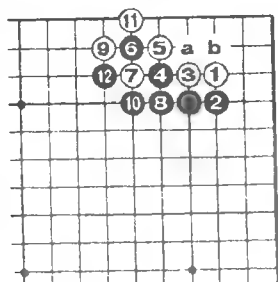
Д.94



Д.95



Д.96



Д.97

Д.97. Сэнгэ

Смысл этого варианта – в перехвате темпа. Можно и 10 в «а» – б.11 – ч.«б», получая много в углу, но тогда после б.10 белые имеют очень плотную и активную заготовку.

Д.98. Какари против сан-сан

Сан-сан – симметричный ход, как и от хоси от него нет хорошего симари, но это и важно, т.к. сам камень 3х3 – уже достаточная защита угла. Ката-цуки «а» – специфический вид какари, применяемый только против сан-сан. Часто играют «б», «с» и «д» применяют при случае.

Д.99. Удобный момент

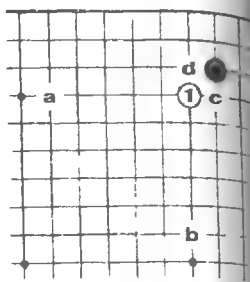
Если в районе «а» или «б» появились чёрные камни и создалась угроза БМ, то пришло время ката-цуки. Иначе территориальные потери белых будут велики. Чёрные сохраняют возможность выбора куда ползти: в «с» или «д».

Д.100. Направление удлинения

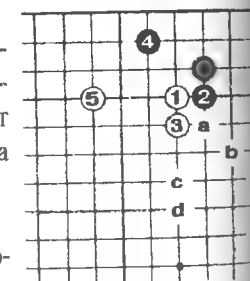
Оно должно быть противоположным той стороне, где чёрные имеют влияние. Например, у них есть что-то в левом верхнем углу. Значит, надо вытягиваться 2. После обмена: 3 – 4 белые должны гасить влияние противника ходом 5. Их территория равна нулю, но опасность БМ ликвидирована, и центральная позиция вполне удовлетворяет белых. Далее вероятно ч.«б», предупреждая б.«а», затем б.«с», предупреждая блокаду ч.«д».

Д.101. Смысл ноби

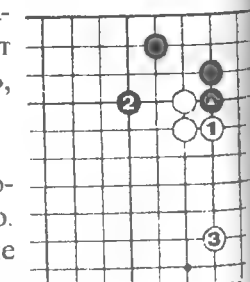
Здесь, при условии, что у чёрных влияние со стороны левого верхнего угла, белые играют неверно. 2 оправдывает план, начатый ходом 1, и чёрные развиваются в хорошем темпе.



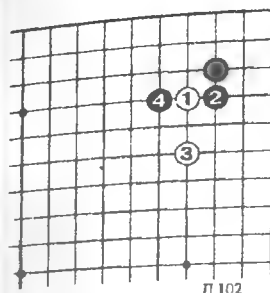
Д.98



Д.100



Д.101



Д.102

Д.102. Тоби

3 – лёгкий прыжок. Однако после правильного ответа 4 чёрные имеют много.

Д.103. Огэйма-какари

Самое ясное – огэйма на огэйму. После хираки 3 обоюдно важен пункт «а»; 3 в «б» играют, если хотят напасть затем в б.«с».

Д.104. Кэйма-укэ

После 2 угрожает ч.«а». На б.«б» чёрные могут отвечать ч.«с». Если белые предупреждают ч.«а», то б.«д» – ч.«е» – б.«ф» – ч.«г» – форсированный вариант.

Д.105. Иккен

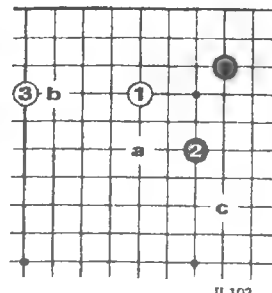
Иккен-укэ 2 или никкен-укэ ч.«а» играют с одной целью: покрепче расположиться на правой стороне. Конечно, к центру эти два камня (2 и «а») на третьей линии имеют довольно отдалённое отношение.

Д.106. Хасами

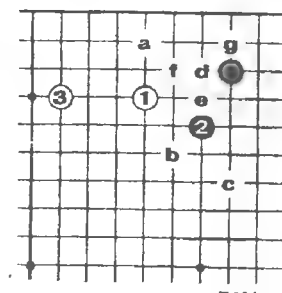
Чёрные строятся на верхней стороне. Такое хасами как раз для этого плана. Белые защищаются 3 или б.«а». Кстати, если ч.2 – тэнуки, то белые атакуют угол ходом в «б», блокируя.

Д.107. Кэйма-какари

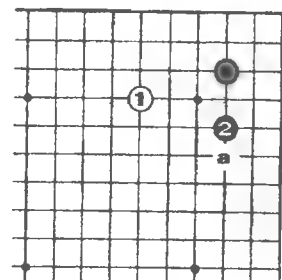
Вообще обмен: б.1 – ч.2 невыгоден белым, но в присутствии камня 1, что после 8 хода приводит к перецентрации чёрных и 2) при мойо белых на верхнем борту – это хороший план.



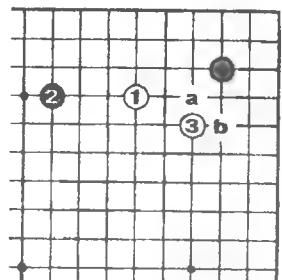
Д.103



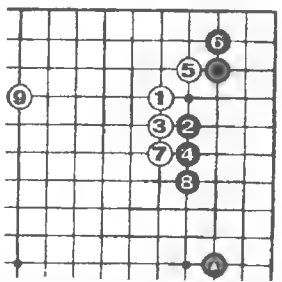
Д.104



Д.105



Д.106



Д.107

Д.108. Иккенгакари

Нужно срочно развернуться по верхнему борту, тогда играет 1, 3. Затем угрожает б.«а».

Возможно, этот перечень дзёски показался вам скучноватым и скрупулёзным. Ответу так: во-первых, здесь представлены лишь главнейшие из огромного числа образцовых позиций, причём такие, которые могут в первую очередь пригодиться при игре на БМ и против него. Бесчисленное множество вариантов осталось поэтому за границей нашего повествования. Во-вторых, не имея представления хотя бы на этом, элементарном уровне о «кирпичиках» любой позиции, как можно думать о постановке целого сложного здания, каковым является большое мойо?

Внимательный взгляд различит в представленных 108 дзёски две главные тенденции: влияние на сторону и влияние на центр. Так или иначе рождается и то и другое в углу! В игре не может быть дисгармонии. Общее правило развития: угол — сторона — центр в равной степени лежит в основе как старого, так и нового фусэки.

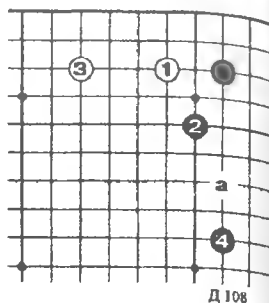
Итак, дзёски поведут вас по главным пунктам дебютной борьбы, показывая образцы поддержания баланса. Но, даже старательно заученные, они останутся мёртвым, бесполезным грузом, если не будут отточены в практической игре.

§5. Позиции «высокого давления»

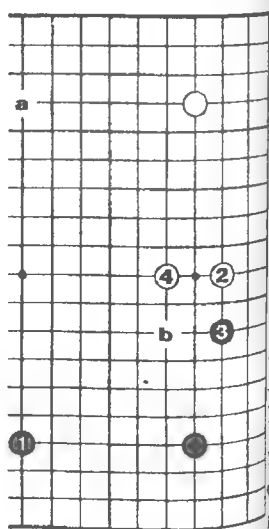
Казалось бы, принцип прост: от угла развивайся в большой пункт, и мойо готово. Но... перед вами противник. У него свои углы и стороны, где он присмотрел себе территориальную заготовку. Эти позиции «высокого давления» требуют особого разговора, т.к. многие принципы БМ в них проступают очень наглядно.

Д.1. Цумэ

Чёрные развернулись от хоси на сторону 1, белые заняли о-ба 2. Играть чёрным в «а» сейчас явно не в такт событиям. Первая мысль: сыграть цумэ 3, но это — сомнительно. После б.4 когда-то должен появиться тоби ч.«б», и масштаб мойо белых шире. Цумэ по природе своей — территориальный ход.



Д.108



Д.1

Д.2. Разновидности высокого давления

В позициях, где рождается и гасится мойо, есть разные способы нажима. Применяются они соответственно ситуации на всей доске, и об этом будет продолжен разговор в третьей и четвёртой главах. Пока же — краткий обзор.

Ката-цуки «а» — самый откровенный способ — быстро укрепляя себя, даёт быстро укрепиться и противнику. Кэйма ч.«б» посвободнее, применяется, когда чёрные больше значения придают нижней стороне. Боси «с» хотя и считается отличным средством против мойо, может при случае выполнять и созидательные функции. Цукэ ч.«д», кэйма ч.«е» и огэйма ч.«ф» выполняют в первую очередь разрушительные задачи по отношению к мойо противника.

Ката-цуки

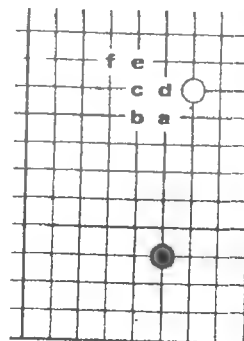
Д.3. На шаг впереди

На ката-цуки ч.1 обычно отвечают 2. После 2...5 чёрные на шаг ближе к центру. Далее точка зрения на позицию (мойо белых больше, чем мойо чёрных) или «влияние белых заморожено» зависит от общей диспозиции. Нужно знать, что на 3 в 4 последует немедленный контрудар б.3. Затем три основных продолжения борьбы за белых: кэйма «а» — главное средство усиления в центре; ноби б.«б». И, при случае, хорошо скользнуть б.«с».

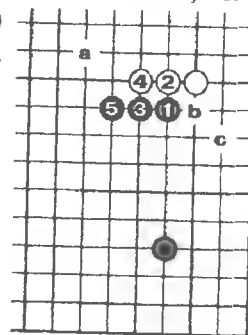
Д.4. Жёсткий ответ

Если белые идут по третьей линии, то чёрным хорошо немного поддаться: 3, 5 — это немалая уступка в территории, но в центре чёрные всё компенсируют. Опять нехорошо 3 в 4 и 5 в «а», т.к. это оставляет серьёзные дефекты. Замечу, что подобные беды проистекают из самой сути ката-цуки — слишком плотно входящего в контакт с камнем противника.

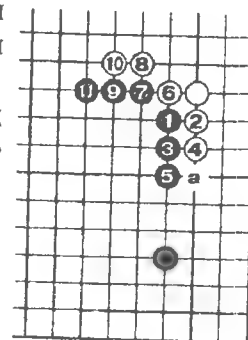
Ясна и стратегическая идея: забросить в огород противника камешек из-за прочной стенки (благо там ещё есть свободное место, а за своей стенкой уже нет!). В этом смысле ката-цуки может применяться в позициях «высокого давления». Только время его появления на доске должно быть вычислено с большой точностью, иначе мойо белых получается всё-таки шире.



Д.2



Д.3



Д.4

Кэйма

Д.5. Игра с запасом

В кэйме 1 есть общее с ката-цуки: стремление обеспечить выход в центр, одновременно поддерживая мойо внизу. Вместе с тем кэйма свободнее трактует свою позицию, хотя и противнику оставляет большую свободу. Отсутствие в дальнейшем чёткого удара – некоторый минус кэймы.

Косуми б.2 – самый крепкий ответ. Иначе кэйма-какэ ч.2 резко усиливает чёрных в центре, и создана своя угроза: какэ б.«а». Продолжение зависит от планов чёрных. Если они смотрят в центр, то к их услугам цукэ-ноби 3, 5 или сразу кэйма 5. Если смотрят на правую сторону, то могут играть цукэ ч.«с» или кэйма ч.«б». Но и противник получит в любом случае определённые контршансы.

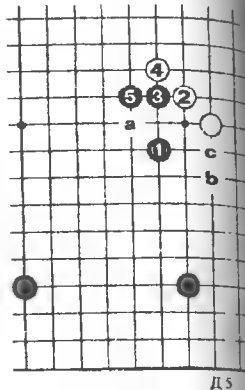
Д.6. Осаэ-коми

Если у чёрных уже есть территориальная заготовка внизу, то в какой степени её защищает кэйма 1? В довольно высокой, доказательством служит вариант на данной диаграмме – 2, 4 лишь помогает противнику усилить влияние на центр, в то же время над белыми всё время висит неприятная угроза ч.«а». Поэтому белым лучше всего предварительно обеспечить тыл с помощью косуми б.«а» а уж потом поглядывать угрожающе в разные стороны.

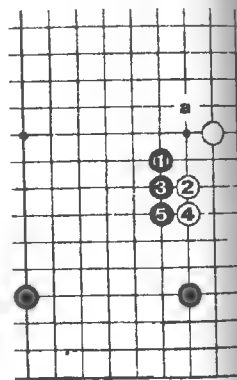
Кэйма бывает полезна в позициях «высокого давления». Прежде всего этот ход хорош своими защитными свойствами, а потому часто применяется. Надеюсь, оговорка о том, что нужно учитывать момент и общую позицию, вам уже понятна.

Д.7. Взаимное укрепление

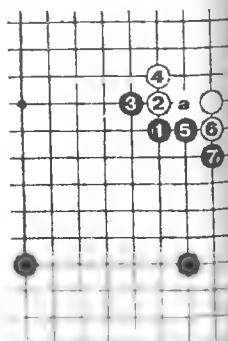
Если белые в ответ на кэйма 1 решают сами резко укрепиться с помощью цукэ-ноби 2, 4, то к 7 ходу чёрные в хорошем темпе устраивают нижнюю сторону. После 7 угрожает прорыв ч.«а».



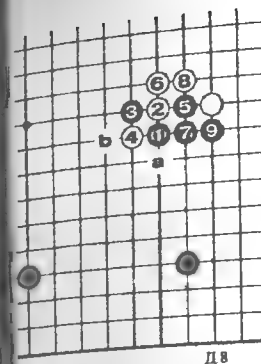
Д 5



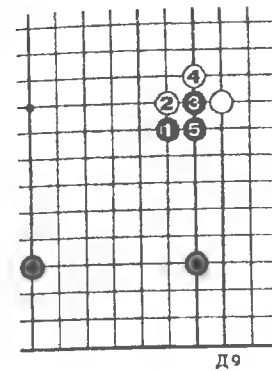
Д 6



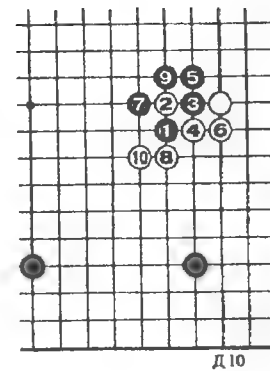
Д 7



Д 8



Д 9



Д 10

Д.8. Бой

4 предлагает бой, однако 5...9 даст чёрным хорошую подготовку к этому бою. Если ч.5 в «а» (ноби), то ситё ч.«б» и прорыв ч.5 – миаи, что вполне достаточно.

Д.9. Идеальная позиция

Если же чёрные хотят избегать всяческих опасностей, то в ответ на цукэ 2 они могут сыграть 3, 5, получая идеальную позицию. Но...

Д.10. Взаимное разрушение...

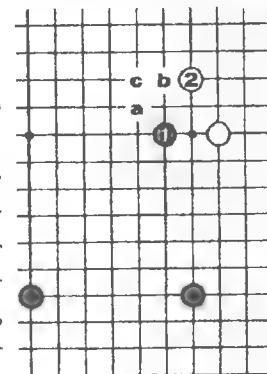
И здесь белые могут замутить воду. Выясняется, что ч.3 можно сделать, только убедившись, работает ли ситё после ч.7. Есть и ещё порция дров в огонь: возможность б.6 в 7.

Боси

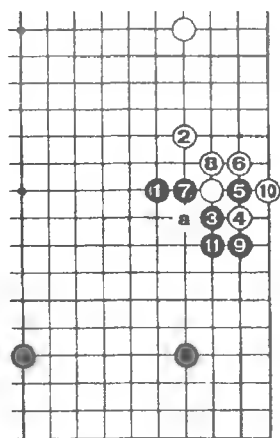
Д.11. Исходный срочный пункт

Камень в пункте 1 не даёт противнику выйти в центр с помощью никкен-тоби. Боси 1 – самый эластичный и мобильный из ходов «высокого давления». Резко препятствуя противнику в организации БМ, он в то же время готов поддерживать собственную территориальную заготовку. Если говорят: «Тоби не бывает плохим ходом», то можно добавить: «Боси не бывает плохим ходом»!

Белые, следуя принципу: «На боси отвечай кэймой», играют 2. Появилась идея какэ б.«а». Чёрные могут отреагировать ч.«б» или ч.«с», накрывая центр коллаком. Конечно, при всём этом белые укрепляются, и нужно хорошенько взвесить, покроет ли влияние в центре издержки от уступки территории на борту.



Д 11



Д.12

Д.12. Навстречу желаниям

Быстрый способ устроить позицию, прикрыв нижнюю сторону, связан с кири-тигаи 3, 5 – тэсудзи. К 11 ходу у чёрных идеальная позиция, чего они не достигли бы ни при 5 в «а» (б.9!), ни при 5 в 11 (б.7!).

Д.13. Контрудар

В то же время, чёрным нужно считаться с возможностью контрудара б.6 и т.д. Белые жертвуют материальными выгодами ради того, чтобы завязать бой в центре.

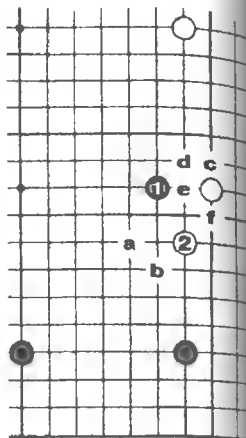
Д.14. Слабая сторона

Недостатком боси следует считать почти полное отсутствие защитных свойств. 2 здесь рушит и ломает. Конечно, что-то на нижней стороне после ч.«а» или ч.«б» останется, однако ни в какое сравнение с Д.5 и кэймой на ней боси идти в этом плане не может.

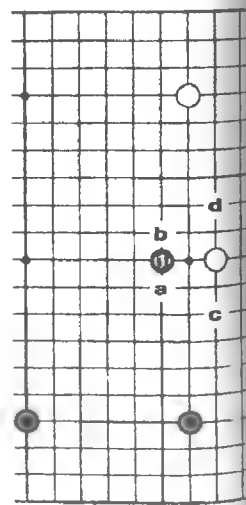
Вывод: следует избирать ту меру «высокого давления», которая свойственна конкретной позиции. Здесь – тысячи вариантов. Ещё запомните: атаку ч.«с» – б.«д» – ч.«е» – б.«ф» нельзя начинать, если ситё работает.

Д.15. Широкие возможности

Кроме кэймы в обе стороны белые располагают широким набором ответов на боси: от «а» до «д». Выбор их оставляется на усмотрение игрока.



Д.14



Д.15

Д.16. Тэнуки

Если б.2 – тэнуки, то атака 3, 5 весьма неприятна. Белые строят форму, которая режется с двух сторон. 3 можно сыграть в «а».

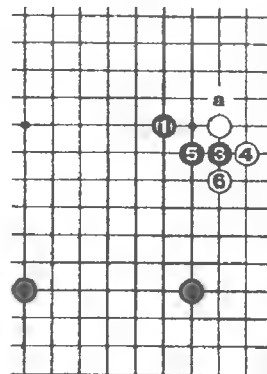
Цукэ

Д.17. Ход, начинающий сабаки

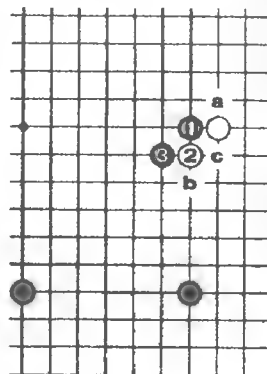
Согласно одному из фундаментальных принципов Го при столкновении камней, появившийся на доске первым имеет преимущество. И здесь нет отступления от этого правила. Но белые должны играть очень точно.

Например, если б.«а», то ч.«б» или 2, и чёрные могут поздравить себя с большим успехом. Сомнительно и б.«с»: это не атака вражеского мойо и не защита своего.

У белых остаётся лишь один ход, позволяющий бороться за инициативу: б.2. Теперь 3 начинает сабаки. После этого конкретные рекомендации возможны только с учётом общего расположения камней на доске.



Д.16



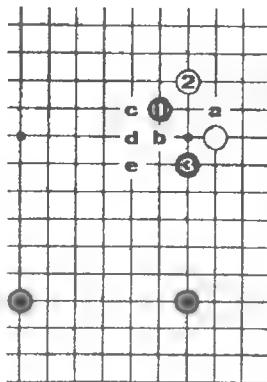
Д.17

Способы тушения мойо в позициях «высокого давления»

Д.18. Вторжение

Хотя главная задача этого хода очевидна: вторжение в мойо противника, он не так прост. Например, на автоматическое б.2 чёрные заготовили ч.3 с идеальной позицией высокого давления.

Ещё нюанс: при тэнуки белых появляется возможность удара ч.«а», и это более сильно, чем после боси ч.«б». Если белые не защищаются 2, то после б.3 либо б.«б» игра пойдёт по принципу «ты разрушишь и я разрушу (мойо)». Полезно самостоятельно обдумать такие ходы высокого давления, как ч.«с», ч.«д» и ч.«е». Применяются они реже, в особых ситуациях.



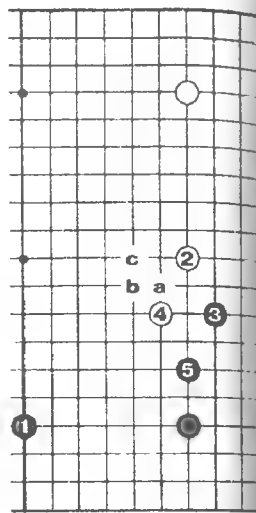
Д.18

Позиция высокого давления при камне на четвёртой линии

Д.19. Противодействие с захватом территории

Иная ситуация, чем на Д.1. Цумэ 3 здесь заглядывает противнику в «пустой подол». Кроме того, остаётся сильная угроза ч.«а». И хотя 4 достаточно энергично играет на центр, терпеливое 5 выдвигает весомый контрkozyрь: много очков в углу.

3 в «b» или в «с» — по принципу высокого давления против камня на четвёртой линии малоэффективно. Дело в том, что мойо за камнем 2 не слишком крепкое, а сами камни на четвёртой линии обычно атакуют не сверху, а снизу.



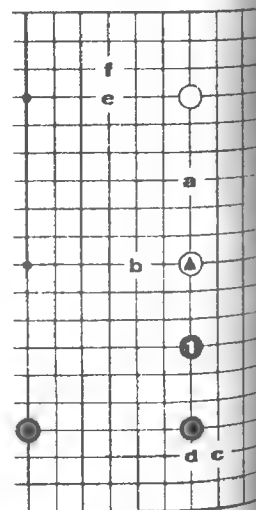
Д.19

Д.20. Цель — ути-коми

В отличие от позиций, где белый камень стоит на третьей линии, здесь полезно бывает ответить и таким защитным ходом как 1. Это расширяет мойо внизу, кроме того создаётся угроза ч.«а» — острое угикомы, после чего имеет смысл уже и боси ч.«b».

Правда, не забудем, что 1 лишь смягчил последствия возможного всё ещё вторжения белых в «с», на что в присутствии 1 можно отвечать только ч.«d». Иначе, при другом осаз, влияние чёрных будет нацелено на редут противника, а значит, пропадёт впустую.

Отвечая на ч.1, белым нехорошо делать тоби б.«b» — этот ход даёт малую скорость развития, пожалуй, белым лучше всего развернуться в «e» или в «f».



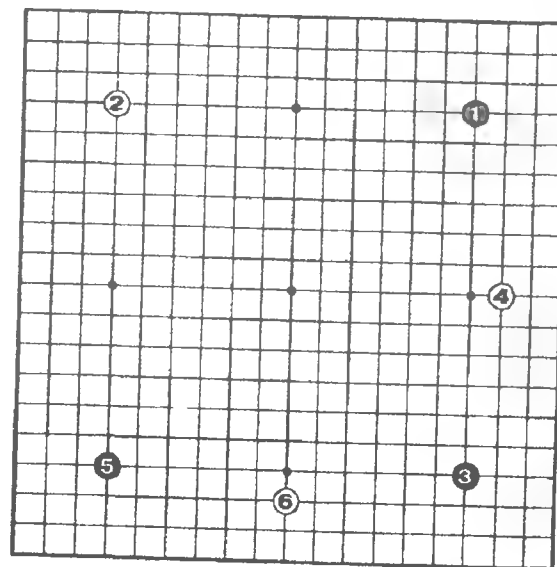
Д.20

§6. Разрушение фусэки

Да, можно просто и ясно загубить на корню идею большого мойо противника. Однако если это сделать грубо, без урона не обойтись.

Д.1. Вари-ути

Здесь чёрные ходами 1, 3 выказали желание вступить на самый простой путь создания БМ — построить сан-рэнсэй. Белые в ответ последовательно ликвидируют эту возможность, играя вари-ути 4, 6. Конечно, такая игра возможна лишь при получении коми.

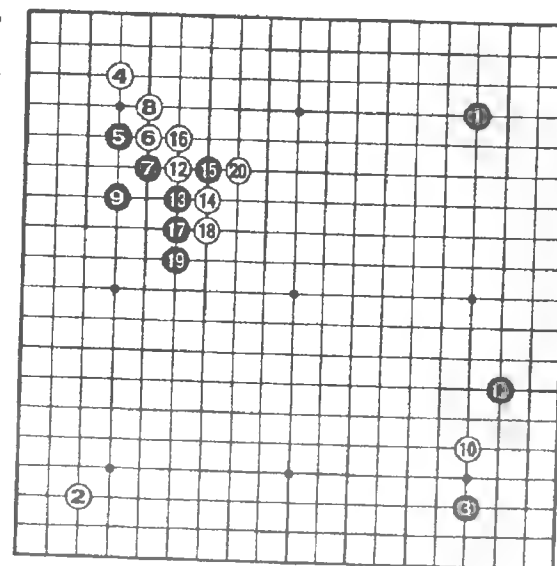


Д.1

Д.2. Против влияния

Эта позиция встретила в моей партии с Сакатой Эйю 9 дан (белые) из XVIII розыгрыша чемпионата Нихон Ки-ин.

Белые провели красивый план с ниданбанэ 12, 14. К 20 ходу они усилились в центре настолько, что это влияние душит в зародыше все идеи чёрных о БМ.



Д.2

Д.3. Избегать монотонности

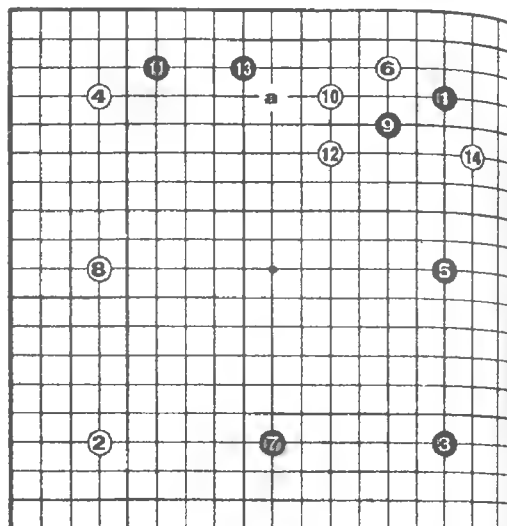
Игра на БМ, разумеется, отличается особой остротой. Здесь нередки ходы, ставящие на карту исход всей партии. Самый простой пример – выживание группы внутри БМ. Нужно быть гибким, быстро ориентироваться в нестандартных ситуациях и не давать одной идее захватить себя целиком.

Белые – Исида Ёсио, чемпион Нихон Ки-ин

Чёрные – Такэмия Масаки

XVIII чемпионат Нихон Киин, финальный матч, 3 партия.

При ч.11 в 12 белые ответили бы б.«а» и дальше подобрать ответ чёрным затруднительно. И они... меняют план построения БМ на его разрушение: 11, 13. Своевременно!



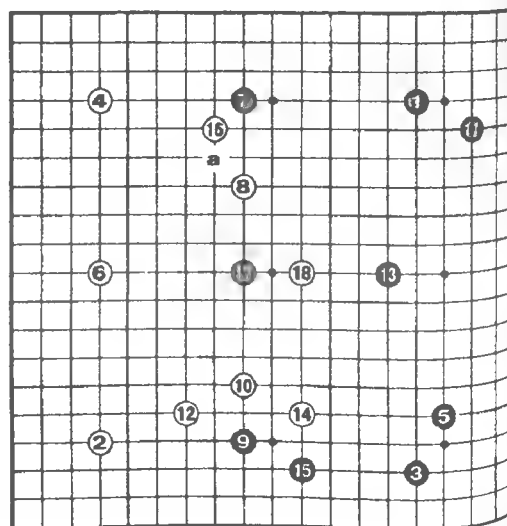
Д3

Д.4. БМ против БМ

Одно из самых сложных фусэки. Играют создатели нового фусэки Китани Минору 6 дан и Маэда Нобуаки 5 дан (чёрные). Партия из Отэй-ай.

Стороны растягивали свои БМ, затем Маэда-сан вторгся 17, но неудачно.

Следовало ранее отказаться от идеи построения БМ ради хода 13 в «а» с противоположными идеями.

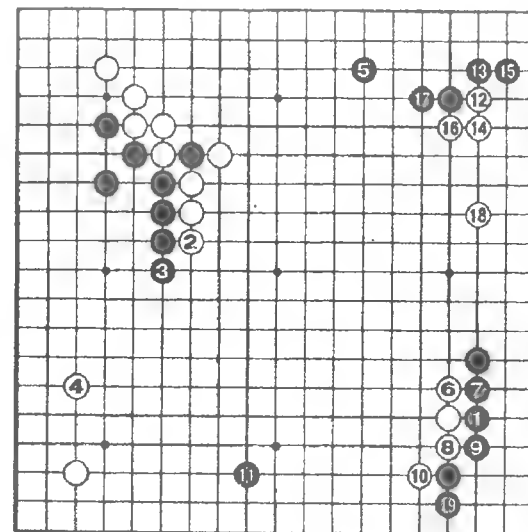


Д4

§7. Переключение боя

Д.1. К материальным завоеваниям

Конечно, момент, когда видишь, что стратегия построения БМ опровергнута противником, очень тяжёлый. Но не следует опускать руки. Продолжим, например, показ моей партии с Сакатой Эйю 9 дан (Д.2, §6). Чёрные, потеряв шансы на БМ, делают теперь совершенно обратное – начинают собирать защищённые очки (1 и т.д.). Заметьте для себя взаимно тушащие влияние противника ходы-миаи: 4 и 5. К 19 ходу позиция равна.

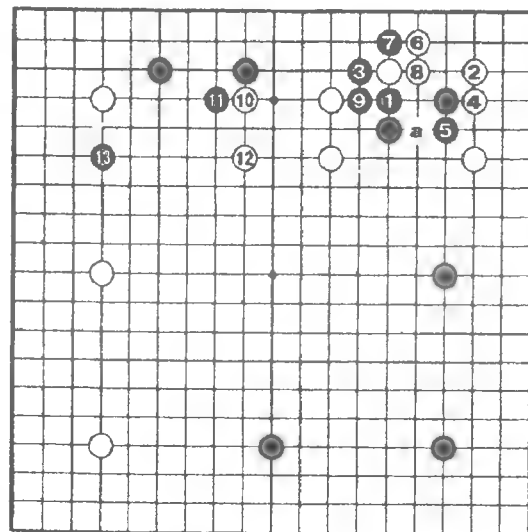


Д1

Д.2. Переключение атаки

А теперь вернёмся к моей партии с Исидой (Д.3 предыдущего раздела) и посмотрим, как она дальше развивалась.

Подчёркивая недостроенность позиции белых на верхней стороне, чёрные сделали интересный ход 1. После обмена: 2 - 3 акцент атаки оказался неожиданно смещён. Если же белые ответили бы 2 в 3, то ч.8 вполне удовлетворило бы чёрных. О конкретных приёмах атаки и защиты БМ пойдёт речь в следующей главе.



Д2

Путешествие в историю (1)

Мойо – откуда же взялось это слово?

При первом взгляде на проблему, как исходные для создания термина «мойо» в голову приходит слово «монъё», что означает «узор». Однако на самом деле оно к термину Го не имеет никакого отношения.

Рюда Кунио в книге «Современный язык» производит «моёу» от «мо-ёй», и связывает это слово не с понятием формы («узор», «рисунок»), а с понятием времени, предчувствия, что событие вот-вот свершится. Например, «Амэ мо-ёй» (Похоже, сейчас пойдёт дождь), «юки мо-ёй» (кажется, вот-вот начнётся снегопад).

Поскольку в старых словарях, например, «Ирохи дзибики» это слово записывалось только катаканой (в «Ироха дзибики» оно звучит: «моёфу»), пожалуй, только так и следовало бы его писать. Однако всё-таки эти два иероглифа уже прочно слились с понятием термина Го, значит, и иероглифическое написание вполне правомерно.

Что же до логической связи между территориальной заготовкой и понятием «вот-вот произойдёт», то очевидно, связка между ними – мысль о некоем решающем ходе, который вот-вот случится либо завершит построение территории, либо напротив, разрушит её.

В этом смысле есть предположения, что в создании слова «мойо» принимал участие и такой глагол, как «моёсу» – «проводить, устраивать».

(Примечание переводчика)

Глава третья

Приёмы создания и разрушения большого мойо

§1. Расширение

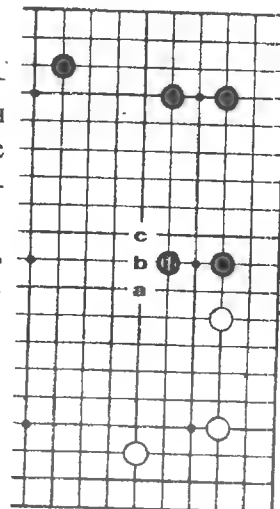
Мы уже знаем, из каких кирпичиков начинает складываться здание БМ. Знаем формулы типа «Влияние плюс широкое развёртывание равняется мойо на стороне». Теперь же переходим к «отделочным работам», на уже построенном объекте.

Д.1. Тоби

Фундаментальный расширяющий ход, связывающий сторону с центром. Камень 1 покоится на прочном основании – через пункт он связан с товарищем на третьей линии. Польза для территории огромна.

БМ чёрных в данной позиции следует считать построенным. Белые могут теперь вторгаться где-то у верхнего борта, но это не грозит большим разрушением территории.

Замечу, что в разных позициях кроме 1 вполне возможны такие ходы, как «а», «b», «с» с теми же идеями.



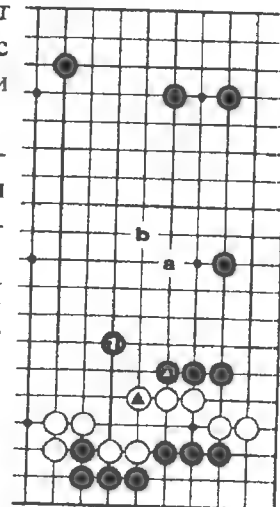
Д1

Д.2. Судзи с двойной кэймой

Решающий момент. Какой пункт должны занять чёрные, чтобы решающим образом усилиться в центре? Этот пункт 1. Он находится в отношении кэйма и с белым, и с чёрным отмеченными камнями, почему приём и получил название «судзи с двойной кэймой».

Ценность его понятна, особенно если представить себе в пункте 1 белый камень. Он стал бы поистине краеугольным, расширяя БМ белых вправо-слева и гася БМ противника справа.

В присутствии 1 чёрным для расширения БМ теперь уже понадобится не ч. «а», а ч. «b» – важная деталь.



Д2

Д.3. Судзи-фукурэ (расширение)

Похожая ситуация. Стороны ведут жёсткий пограничный бой. Рекомендую судзи-фукурэ 1. Это — многоцелевой ход. В первую очередь угрожает прорыв «а», затем подкрепляется мойо в направлении правого верхнего угла. Название же судзи получило «от противного»: ход фукурэ был бы б.1, что давало белой группе полное спокойствие, соответственно, подрезая БМ противника.

Замечу, что в данной позиции ход ч.1 — не единственный способ. Кроме уже знакомой кэймы ч.«b» возможно в темпе сыграть ч.«с» - б.«d» - ч.«b», укрепляя БМ.

Д.4. Ханэ-ноби

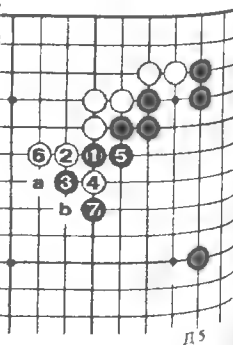
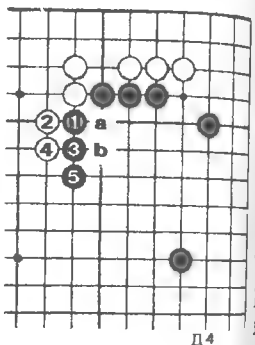
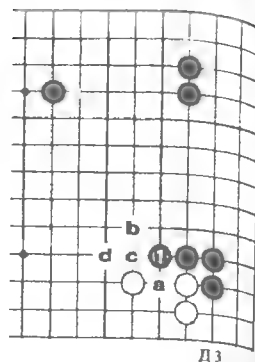
На Д.3 я говорил о цукэ-ноби, здесь его вариант: ханэ-ноби. Самое упорное в состязании растяжки территорий в данной позиции: ханэ 1, «подрезающее» голову группы противника и подкрепляющее его ноби 3. Конечно, в ответ на 1 белые могут резать «а», и это приведёт к трудной борьбе. Следует подумать в начальном положении и о ч.«b».

Но ч.1 всё-таки самое лучшее. 3 — великолепно укрепляет правую сторону. Что же касается оси 2, 4, то можно представить его появление на доске с почти 100% вероятностью, если белые что-то строят по верхней стороне.

Д.5. Ниданбанэ

На Д.4 показан довольно жёсткий способ. И здесь чёрные решительно гнут свою линию: двойное ханэ 1, 3 — очень энергично. 3 в 4 (ханэ ноби, как в прошлом примере) здесь совсем не интересно из-за б.3. 4, 5 — обычное противодействие двойному ханэ. Если 4 сразу в 6, то заломните правильный ответ: ч.4.

Если 6 в «а», то всё равно 6 сыграть придётся. Атэ 7 необходимо для закрепления позиции. 7 в «b», чтобы предотвратить атэ б.«а», оставляет справа слабости. Белые могут организовать бой на бегу, сыграв 6 в 7. Чёрные — то же, сыграв 7 в «а».

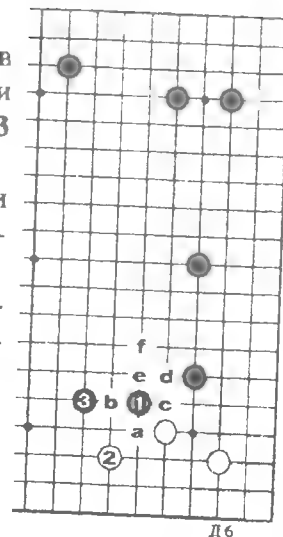


Д.6. Какэ

Это судзи предотвращает выход противника в центр ходом косуми. После 1 угрожает осасе-коми ч.«а», белые отвечают мягкой поддержкой 2, и 3 значительно расширяет мойо.

2 в «а» шло навстречу желаниям чёрных. Они после ответа ч.«b» могли думать о самых широких ходах в центре.

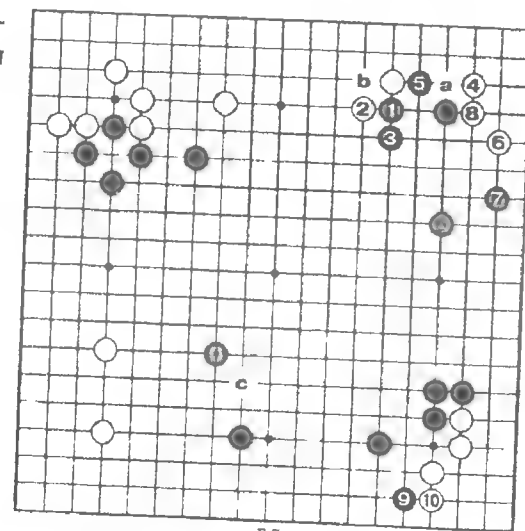
После 3 чёрные должны быть готовы к б.«с» - ч.«d» - б.«е» - ч.«f», жертвуя камень 1 ради расширения БМ, поскольку защищать его ч.«а» или «b» — нелепая «бережливость». Мойо стоит, конечно же, дороже этого камня!



Д.7. Из партии с Андо Такэо

Чтобы расширить мойо на правой стороне к центру, я сыграл цукэ-ноби 1, 3. Учитывая позицию 0, ограничиться боси 3 было бы недостаточно. Если 4 в 5, то ч.«а», и правая сторона велика, поэтому белые решали разбить угол 4, 6, 7, 9 — кикаси, затем 11 окончательно формирует БМ. 11 не сыграно в «с», поскольку нужно учесть влияние сверху-слева.

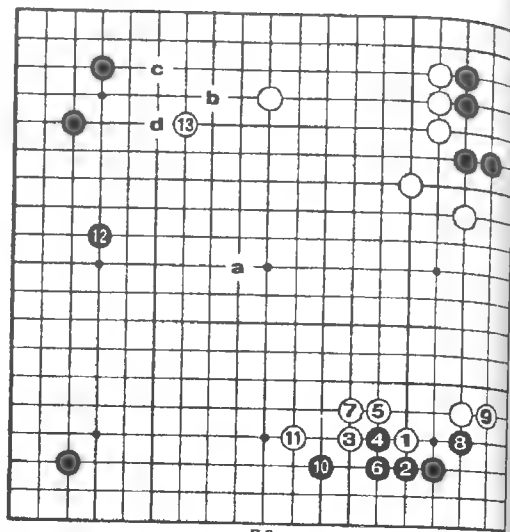
Вообще 9 в «b» было бы более фундаментально, но не для данной партии.



Д.8. Из партии с Фудзисавой Хосаи

Какэ 1 – вступление к БМ.
Тоби 3 – по дзёсэки, но в этой позиции, пожалуй, лучше б.4.
К 11 ходу чёрные получают богатую территорию, белые – влияние.

12 – ход в большой пункт. Теперь у чёрных к четырем уже захваченным углам прибавляется и кое-что на стороне. 13 – труднейший ход для поддержания баланса территорий. Если 13 в «а», то ч.«b». Если 13 в «с», то у чёрных есть красивый ответ ч.«d».

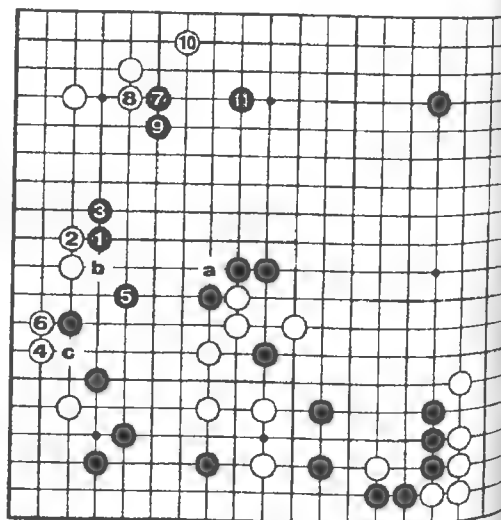


Д 8

Д.9. Из партии с Исидой Ёсио

Ката-цуки 1, нажимая на левую сторону одновременно прикрывает точку разрезания «а», а значит, косвенно поддерживает атаку нижней группы белых, 4 – хитрый ход; 5 – лучший ответ. Если 5 в б, то б.«b» и б.«с» далее очень неприятно.

7 – вновь ката-цуки! Теперь оно помогает чёрным оформить центральную территорию. Поскольку инициатива белых внизу и справа парализована (наличие слабой группы) преимущество чёрных не вызывает сомнений.



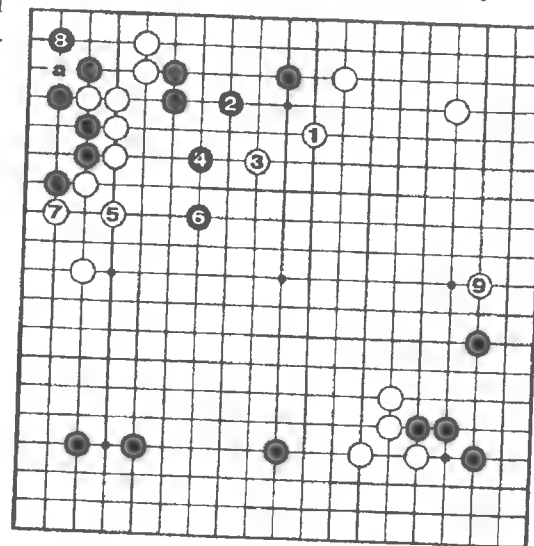
Д 9

Д.10. Из партии с Исидой Ёсио

Желая получить компенсацию за разрушение левого верхнего угла, белые начинают штурм при этом следуют заповеди: «Атакуй кэймой»

Ниданосае 5 в 7 было в связи с возможностью кири в б.«а» сильнее, чем ходы в партии, однако они связаны общим планом с 1, 3. Чёрным приходится бежать 4, 6, и к 9 ходу белые получают БМ.

Однако всё же фусэки белых следует признать несколько нелогичным, поскольку БМ опирается на хоси в правом верхнем углу, а это – существенная слабость.



Д 10

§2. Тушение

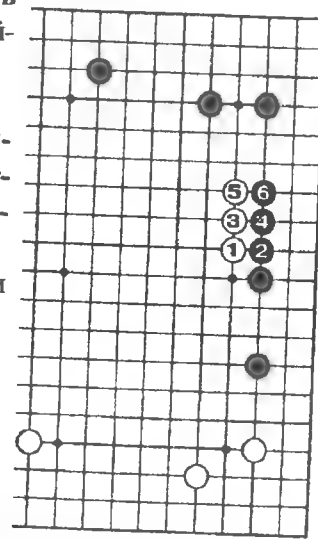
Сколь надёжен шит, столь же расторопен и меч.

Ката-цуки, боси и другие приемы разработаны для эффективного тушения БМ. В зависимости от обстоятельств число их значительно возрастает (кэйма, огэй-ма и т.д.).

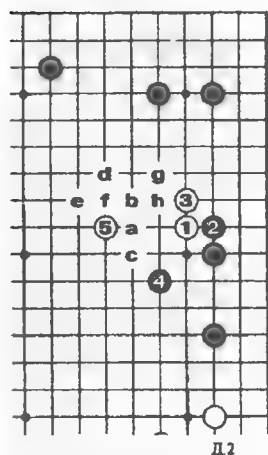
Д.1. Ката-цуки

Самое эффективное средство борьбы с камнями на третьей линии. Чёрным нет резона отказываться от протяжки, ведь они кладут в карман при этом уже верные очки.

Белые могут быть довольны, что потушили мойо противника и сами усилились в центре.



Д 1



Д.2

Д.2. Бегство в центр

4 прерывает монотонное удлинение, чёрные резко прыгают в центр, 5 сыграно с полным осознанием неизбежности в дальнейшем такого, например, варианта: ч.«а» - б.«б» - ч.«с» - б.«д» - ч.«е» - б.«ф» - ч.«г» - б.«х», и белые сохраняют крепость позиции.

Д.3. Выбор атаки

Если же никкен 1, то чёрные мягко атакуют «а», чтобы в дальнейшем укрепиться: ч.«б» - б.«с» - ч.«д» - б.«е».

Д.4. Плотная поддержка

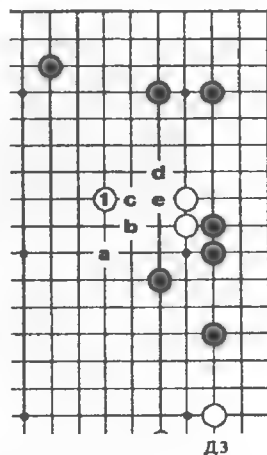
Магари 3 и ноби-кири 5 – плотно сыграно. Утешением для белых может служить замороженная позиция 6.

Д.5. Лёгкое сабаки.

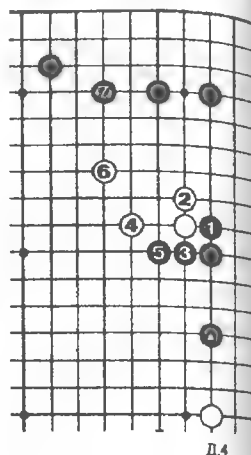
Тоби 2 – лёгкий ход. К 8 ходу белые добиваются своей цели. Но чёрные успели лягнуть врага ходом 3. Вероятно, не слабее и 3 в «а» – хасами-цукэ.

Д.6. Позиция с оси

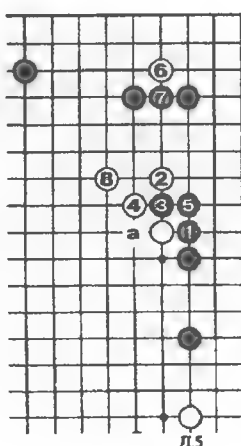
После оси 2 обычно играют субэри 4. Если 4 в «а», то 6 опять выглядит замороженным. Затем ходами «а» или «б» белые уведут убегающую группу из-под атаки.



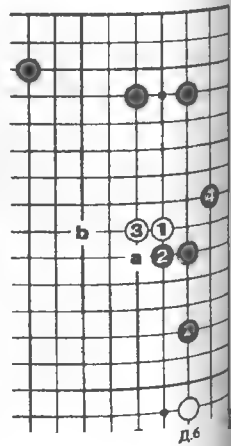
Д.3



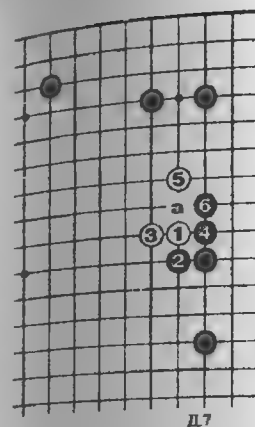
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.7. Похоже, но...

Позиция, похожа на Д.4, но здесь у белых есть лёгкое 5. Хотя чёрные угрожают после 6 хода прорезать в «а», сильного давления на белых они не разовьют.

Д.8. На шаг впереди

Идея 3 – оторваться от противника и создать лёгкое сабаки. Конечно, 4 – важный ход, но похоже, чёрные пошли навстречу желаниям противника. После 7 срочные пункты: «а» (территория) и «б» (влияние).

Д.9. Плохое адзи

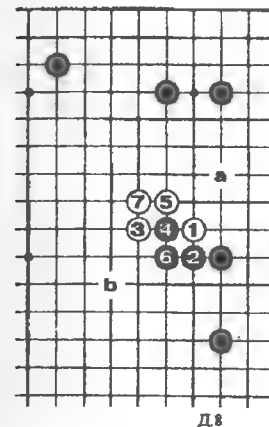
4 оставляет плохое адзи, но если чёрные всё успеют вовремя, у них останется на правой стороне больше территории.

Д.10. Самое сильное

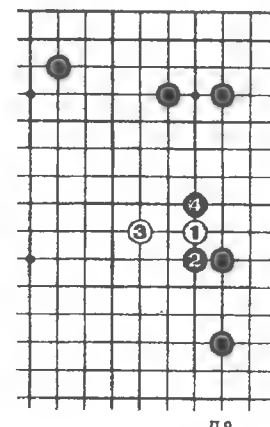
А вот и самое грозное противодействие ката-цуки: ч.2 или ч.«а». Атака чёрных будет крайне жёсткой. Белые могут выжить, только отдав противнику большое влияние.

Д.11. Плохой план

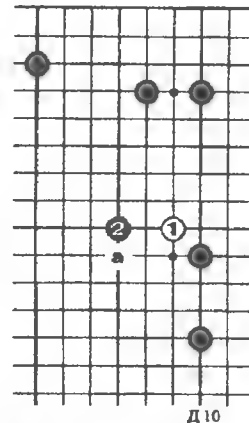
«При сангэнбираки не играй ката-цуки!» – гласит поговорка. Действительно, теперь камень 6 идеально гармонизирует со стенкой 2, 4. Ката-цуки играет с неперменным условием заморозить, переконцентрировать камни противника.



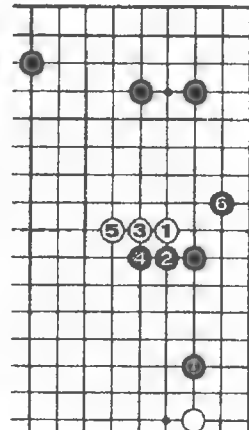
Д.8



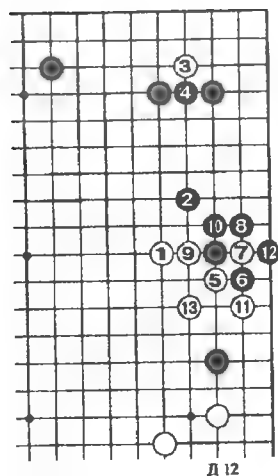
Д.9



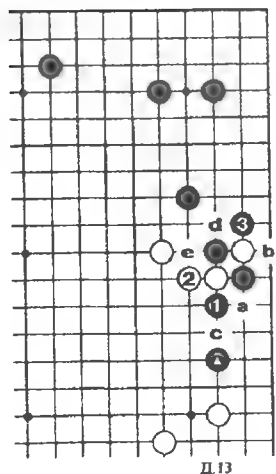
Д.10



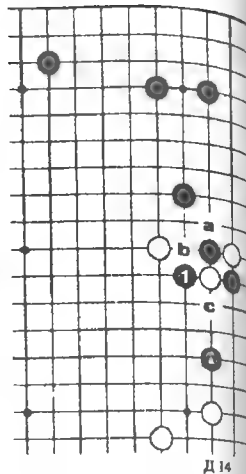
Д.11



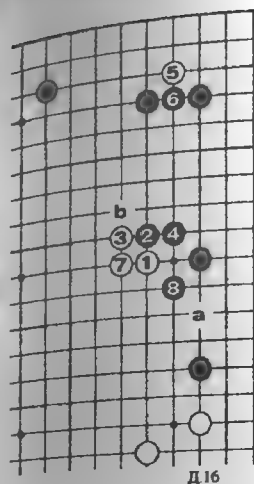
Д.12



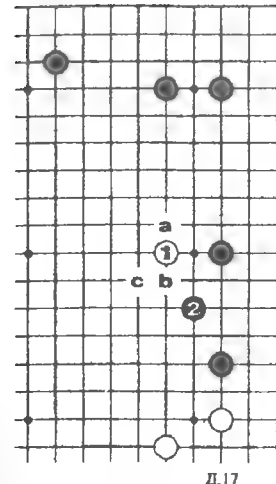
Д.13



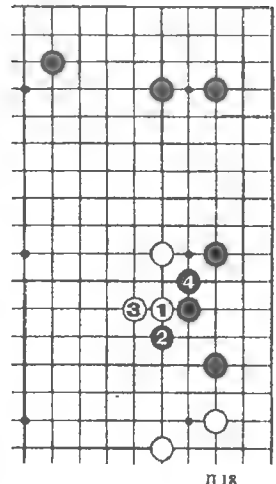
Д.14



Д.16



Д.17



Д.18

Д.12. Боси

Итак, боси против камня на третьей линии – отличный приём высокого давления, служащий целям тушения мойо. Следуя поговорке: «На боси отвечай кэймой», чёрные защищают территорию кэймой 2. Белые, отыграв ёсу-миру 3, ударом 5, 7 готовят себе стабильную позицию к 13 ходу. Однако это – не сильнейшее противодействие со стороны чёрных.

Боси по своей природе относится к числу стандартных ёсу-миру, разведывательных ходов. И ответов на него много. Но прежде реабилитируем главный ответ – кэйму.

Д.13. Контрудар

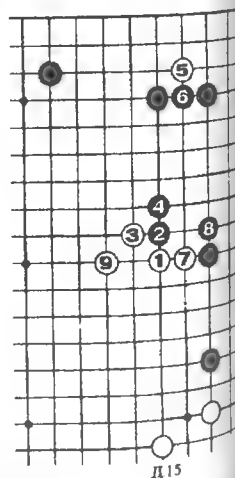
1, 3 чёрные могут играть даже при отсутствии Δ . Вопрос возникает при б.«а» - ч.«б» - б.«с» (работает ли ситё). Белые могут сыграть и 2 в «д» - ч.2 - б.«е».

Д.14. Ещё контрудар

В присутствии камня Δ у чёрных есть ещё более сильный контрудар ч.1. Если теперь б.«а», то ч.«б», если же б.«б», то ч.«а». На б.«с» - ч.«б» с плотной позицией. Итак, играйте кэйму в ответ на боси спокойно. Но есть и другие ходы.

Д.15. Ещё один метод защиты

Цукэ ч.2 хотя и защищает территорию, но уступает влияние в центре, а потому – ограничен в применении.



Д.15

Д.16. Совсем бросить центр

2, 4 также имеет плюсы и минусы. В плюсах – территория (если пропустить 8, то можно поступиться частью её после ути-коми б.«а»). С ёсу-миру 5 можно и обождать ради ноби б.«б» – тоже хороший план.

Д.17. Выбор направления

Боси – симметричный ход относительно оси защиты, а значит, оставляет возможность выбора направления поддержки. И в этом плане проявляется его свойство как ёсу-миру, здесь чёрные решили защитить слабый пункт кэймой 2. Тоже здоровая идея: ликвидировав опасность себе, посмотри затем на слабости противника. Кроме того появляется хороший территориальный ход ч.«а».

Аналогичную идею чёрные могут оформить и по-другому: начиная с ч.«б» - б.«с» и т.д.

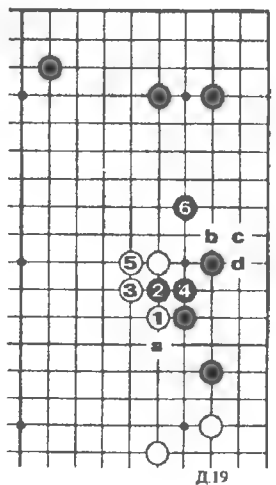
Д.18. Контрудар

1 – непростой ход. Белые хотят выманить ч.2, соблазнив их вариантом на данной диаграмме, где у чёрных после 4 всё хорошо.

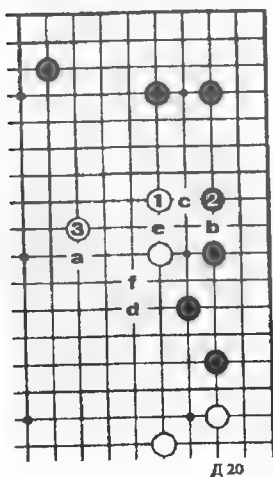
Д.19. Сабаки-блокада

Однако у белых на уме было другое: на ч.«а» они заготовили судзи-сабаки б.«б» - ч.«с» - б.«д», улучшая таким образом вариант на Д.18.

Но и у чёрных есть хорошая контрмера: вместо «а» они сыграют вари-коми 2 с хорошей формой.



Д.19



Д.20

Д.20. Побег

При таком 1, 3, готовящем плацдарм для побега в центр, чёрные откладывают атаку до лучших времен и укрепляют территорию. Возможен за белых и такой план: б.1 в 3 или в «а», чтобы затем напасть б.«b». Кроме того 1 в «с» или «d» также даёт форму, однако у чёрных остаются неприятные угрозы ч.«e» или «f».

Д.21. Ситё

При 1 - 2 нужно учесть ситё-условия.

Д.22. Начато в хорошем темпе

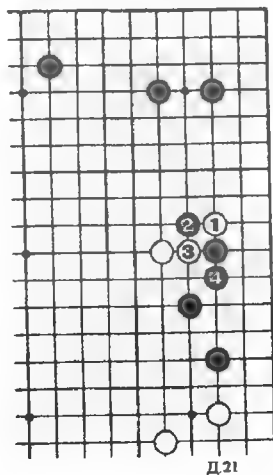
Предположим, чёрным показалось неприятным ситё-атари на Д.21. Тогда им приходится играть 3, как здесь. Но к 7 ходу белые в хорошем темпе стабилизируют группу.

Д.23. Сначала — защититься

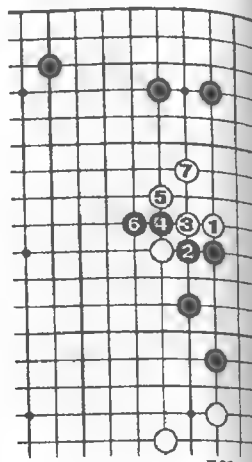
Поэтому чёрным можно рекомендовать такой путь: сначала защититься к 8 ходу, затем наносить контрудар, т.к. всех слабостей белым сразу не прикрыть.

Д.24. Выход с очками

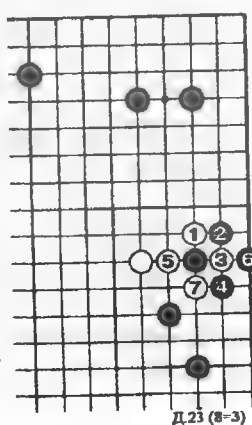
Что может быть проще и надёжнее, чем цуки-атари 2? Между тем, этот оппооб даёт весьма приличные очки.



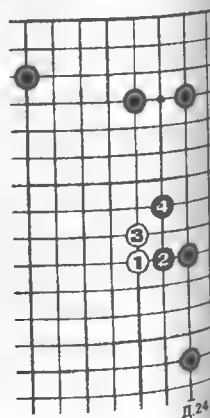
Д.21



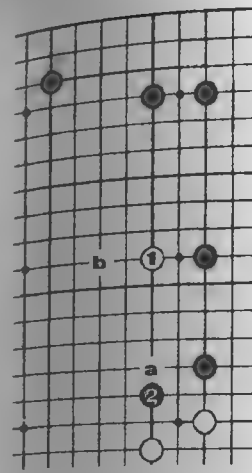
Д.22



Д.23 (в-3)



Д.24



Д.25

Д.25. С прицелом на атаку

2 (или «а»), усиливая влияние со стороны готовит атакующий удар ч.«b». Можно поменять местами эти ходы. Обдумайте последовательность, где «b» предшествует «а».

Д.26. Кэйма

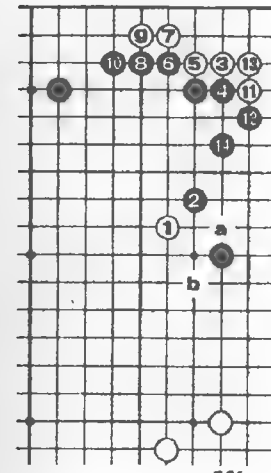
1 для тушения мойо изобретено не так давно. Теперь угроза «а» подчёркнута особо. Чёрные вынуждены защищаться. Попробуем ч.2, но это выглядит пассивно: после стандартного вторжения (в темпе!) 3...13 белые могут играть б.«b» с идеей собственного БМ. Поэтому чаще чёрные в ответ на кэйму переходят в контратаку.

Д.27. Обоюдное разрушение

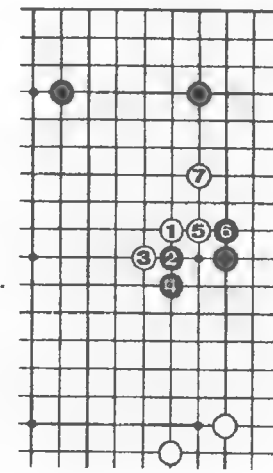
2, 4 втягивает белых в азартный бой, но 5, 7 — в темпе, и белые неплохо устраиваются на месте заготовки противника, что, впрочем, успевают сделать и чёрные.

Д.28. Цукэ-кири

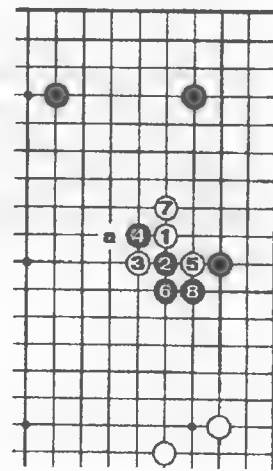
2, 4 сыграно с обязательным учётом ситё-условий. 5, 7 — судзи. Но пока ситё «а» не заработает, белым в этой позиции тяжело.



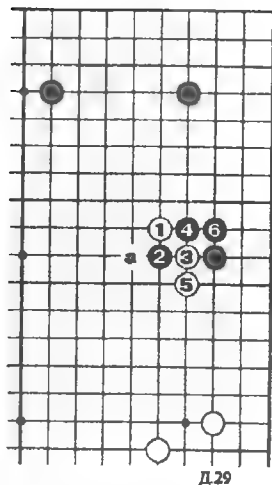
Д.26



Д.27



Д.28



Д.29

Д.29. Направление ситё

Поскольку ситё вверх плохое, нужно организовать ситё вниз. Если после 6 ситё «а» работает, белые стоят нормально. Если же ситё не работает в обе стороны, кэйму лучше вообще не играть!

Д.30. Отличная форма

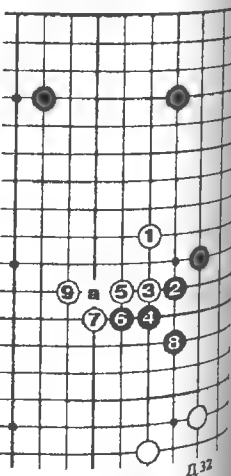
В случае же ч.4, 6 белых можно поздравить с тушением мойо противника и отличной формой.

Д.31. Цель какэ

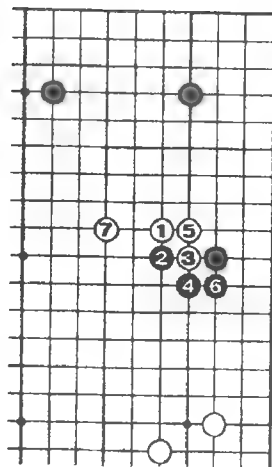
Косуми 2 прикрывает точку, ход в которую помогал бы БМ белых и свою очередь создаёт угрозу ч.«а». Этот ход выказывает присутствие духа. Белые разрушают правую сторону, и теперь лишь учёт особенностей позиции в целом позволит отдать предпочтение атаке или защите.

Д.32. Высокое давление

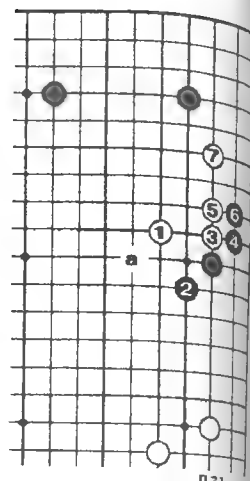
В целом эта операция белых оканчивается благополучно для них. Но есть один нюанс: осложнения после ч.8 в «а» рассчитать до конца невозможно.



Д.32



Д.30



Д.31

Д.33. Огэйма
После б.1 – неопределённая ситуация. Нет даже стандартного дзёсэки, всё зависит от общей позиции на доске и здравого смысла.

Вместо 1 в расчёт может входить и кэйма б.«b» и какари б.«а», но огэйма в данном случае сделана в осознании большой плотности чёрных, углубляться в неё неразумно. 2 в «с» приведёт к перегруженной позиции справа внизу. Если же ч.«d», то б.«е» развиваясь в хорошем темпе.

Пожалуй 2...7 – логичный вариант.

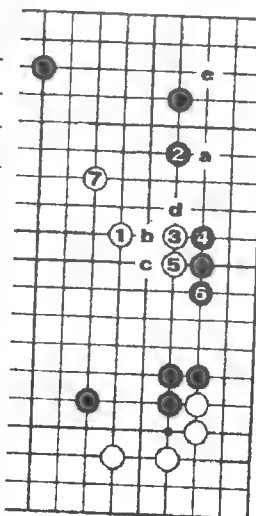
Вообще это равновеликие проблемы: для вторгающейся стороны – мелко или глубоко ставить камень в БМ противника; для защищающейся стороны – поддерживать ли территорию или атаковать вторгшиеся камни.

Д.34. Соответствующая мера

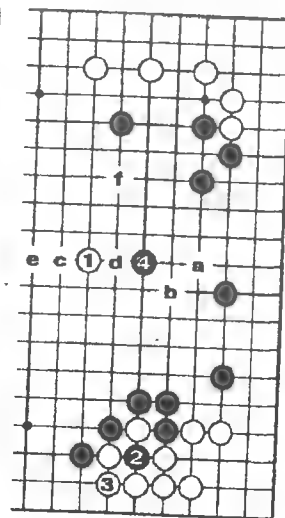
БМ чёрных стало глубоким. Ката-цуки «а» или боси «b» теперь невозможны: чёрные просто накроют вторгшийся камень и он не уйдёт. Поэтому б.1 – правильно. Но и 4 закрепляет БМ чёрных; 1 в «с» слишком мелкое вторжение, ответ ч.«d» даст чёрным достаточно; 1 в «d» – глубоко: чёрные накроют ч.«с». После же б.1 чёрные не смогут поймать камень ч.«е» ввиду б.«f». Как видим, довольно тонкая задача: определить точку вторжения и способ атаки.

Д.35. С Д.7 1 раздела этой главы

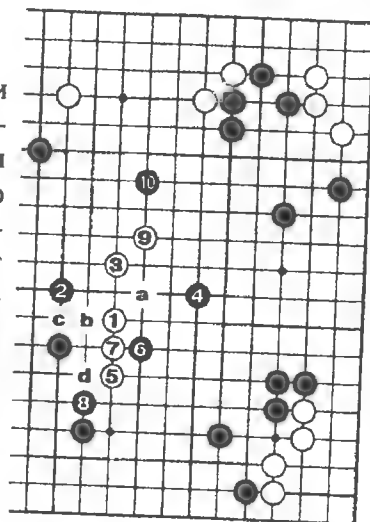
Не такое уж большое мойо чёрных, чтобы бросаться тушить его столь ответственным вторжением. Затем ч.4 – не только ограждает территорию справа, но и готовит контрудар: нодзоки ч.«а» – бедный ход. Следовательно играть б.«b» – ч.«с» – б.«d». После ч.10 белым предстоит тяжёлый бой. Они недооценили плотности влияния противника.



Д.33



Д.34



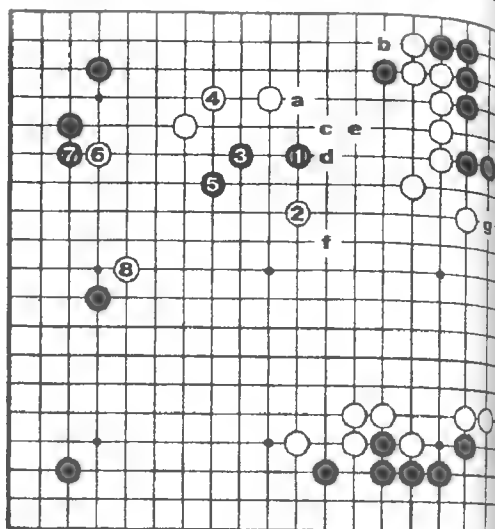
Д.35

Д.36. С Д.8 1 раздела этой главы

Из огромного количества точек для вторжения чёрные выбирают 1. Появляются такие идеи, как цукэ ч.«а» и осасе-коми ч.«б».

Если на ч.1 - б.«с», то ч.«d» - б.«е» - ч.«f» - в темпе гася мойо противника. Остаётся и сокращающий ход справа: ч.«g».

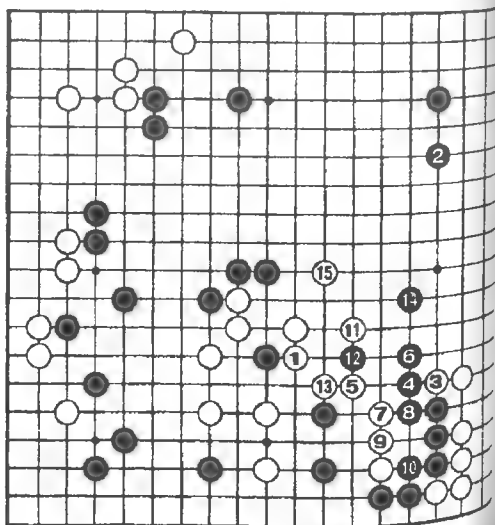
Белые решили в связи с этим броситься в атаку «на всё» - 2. Но 3, 5 - выход в хорошем темпе. Последний шанс: 6, 8, но это уже граничит с отчаянием.



Д.36

Д.37. С Д.9 1 раздела этой главы

1 чётко даёт жизнь окружённой группе, используя контрудар 3. Однако чёрные успевают сделать важнейший ход, готовящий БМ - 2. Белые сами не успевали сыграть какари 2 поскольку после ответа ч.1 их группа внизу повисла на волоске.



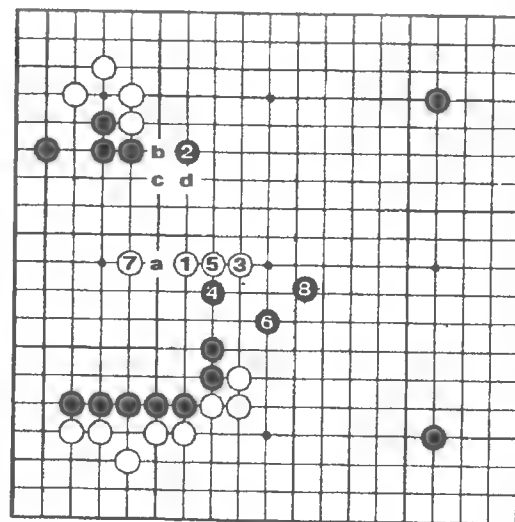
Д.37

Д.38. Партия с Такагавой

1 - искусная точка вторжения. Если 5, то ч.«а», соответственно, если б.«а», то ч.5, получая каждый раз довольно. Если на 1 ответить ч.7, то б.«b» - ч.«с» - б.«d» - ниданбанэ, и мойо черных начинается сжиматься.

Поэтому тоби 2, начиная большую атаку. К 7 ходу БМ чёрных разрушено, но ч.8 - большой блокадный ход.

Продолжая тревожить левый верхний угол, чёрные одновременно затрудняют жизнь белой группе в центре. Этого достаточно.



Д.38

§3. Способы разрушения территории

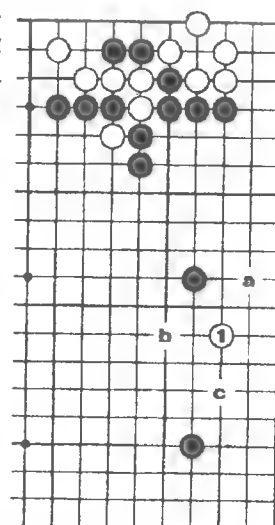
Сокращение БМ производится «тушением», разрушение территории осуществляется только вторжением под девизом: «ути-коми!». Кэси преграждает расширение мойо, ути-коми разрывает территорию.

Это приём гораздо опаснее для обеих сторон. Мы рассмотрим его подробно, различая ути-коми против камней на четвёртой линии и против камней на третьей линии.

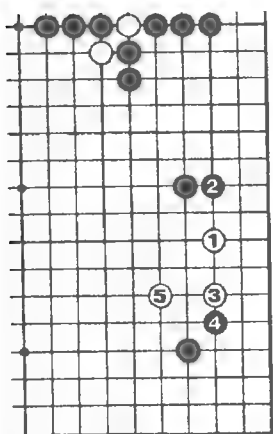
Д.1. Против камней на четвёртой линии

Здесь вторжение б.1 не слишком опасно для белых, поскольку они располагают целой серией защитных мер: субэри б.«а», тоби «b» и хираки б.«с».

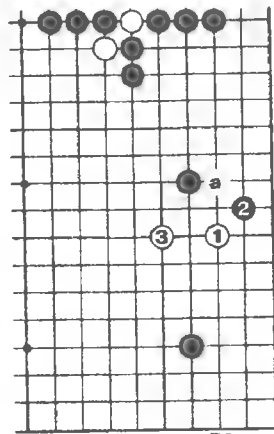
Нам важно посмотреть различные атакующие и защитные реакции чёрных.



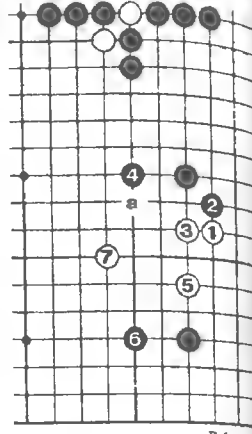
Д.1



Д2



Д3



Д4

Д.2. Нароби

Этот ход закрепляет территорию за чёрными. Но полностью заблокировать сабаки белых не удастся: они выходят в хорошем темпе 3, 5.

Д.3. Кэйма

Не доставляет хлопот белым. Вместо 3 можно и б.«а». Обилие защитных возможностей делает атаку кэймой сомнительной.

Д.4. Косуми-цукэ

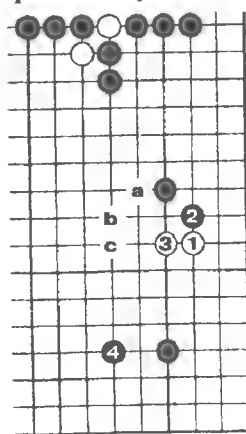
2 имеет целью выманить 3, что утяжеляет форму белых. Затем чёрные оставляют противнику узкий коридор, удовлетворяясь завоеваниями выше и ниже него.

Д.5. Сначала угол

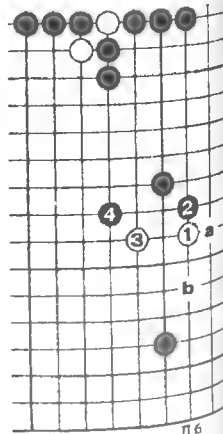
Отыграв кикаси 2, чёрные укрепляют угол. Белые должны немедленно заняться судьбой вторгшейся двойки, и им можно подсказать для этого пункты «а», «б», «с».

Д.6. Лёгкое сабаки

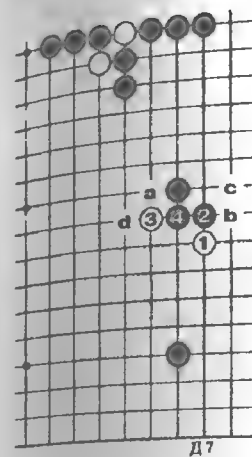
Белым не нравится утяжеление формы на предыдущих диаграммах, и они ищут более лёгких ходов. Кроме 4 на 3 можно отвечать ч.«а», стремясь к захвату территории или к атаке после «б».



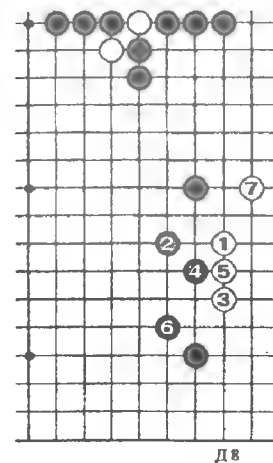
Д5



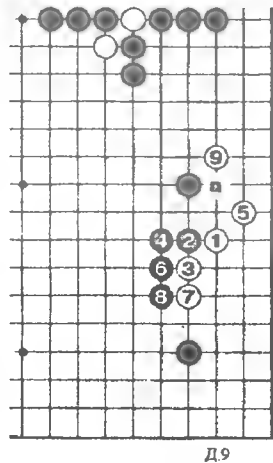
Д6



Д7



Д8



Д9

Д.7. Ещё легче!

Кэйма 3 — очень легко сыграно. Если теперь 4 в «а», то б.«б» — ч.«с» — б.«д» и всё в порядке; внешне неуклюжий ход 4, тем не менее, жёсткая реакция.

Д.8. Нажим сверху

Это боси не имеет целью убийство вторгнувшейся группы. Чёрные, собираясь заново построить влияние, оставляют белым часть территории по борту справа. Впрочем, эта жертва довольно велика.

Д.9. Вялое блокирование

Ещё хуже такое цукэ. Белые выживают в темпе, ухватывая очень большой кусок. Если ч.6 в «а», то б.6.

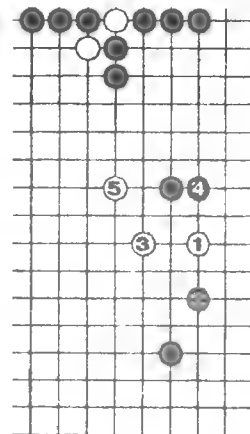
Д.10. Атака со стороны угла

Цумэ 2 — хороший план. Если б.3, то замок 4 ликвидирует слабость границ верхней территории.

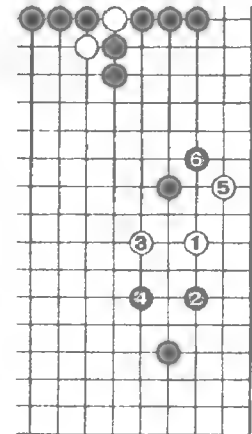
Д.11. Внимание нижней территории

Если же чёрные хотят получить внизу золотые горы, то 2, 4 — подходящий план.

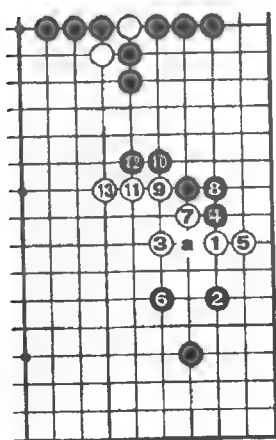
Следует отметить, что после субэри б.5 белые ещё не дали жизнь своей группе.



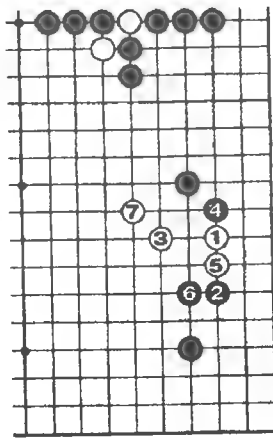
Д10



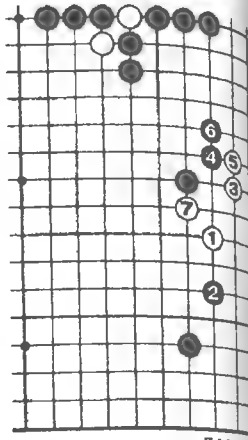
Д11



Д.12



Д.13



Д.14

Д.12. Действуя с двух сторон

Косуми-цукэ 4 – упорный план, однако ватари 5 не даёт противнику подобрать здесь максимум территории. 6 в «а» – вари-коми – возможность, которую нужно разобрать особо.

Д.13. Крепости нет

Если 5, 7 как здесь, то следует напомнить чёрным, что их верхняя сторона ещё не сильна.

Д.14. Быстрая жизнь

Субэри 3, сокращая территорию противника, имеет цель также быструю организацию жизни группы. В этом смысле 7 – ход, дающий наиболее богатые возможности для строительства глаз.

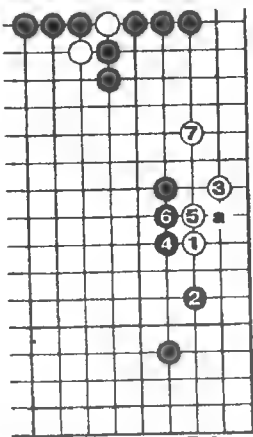
Д.15. Блокада

Играя таким образом, чёрные должны быть готовыми к тому, что противник после 7 хода значительно разрушит правую территорию.

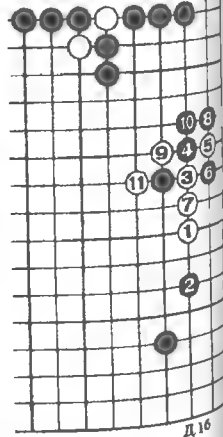
Ещё один план: 4 в 5 - б.«а» - ч.4 с теми же идеями блокирования.

Д.16. Цукэ + ниданбанэ

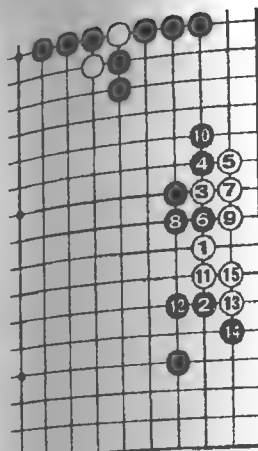
3, 5 следует знать. Это – стандартное сабаки. Ситё 11 даёт белым достаточно.



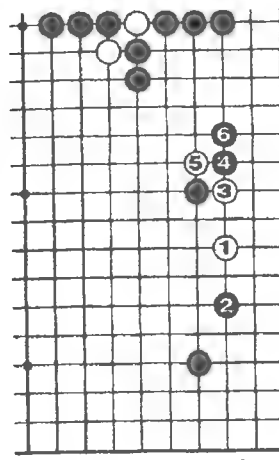
Д.15



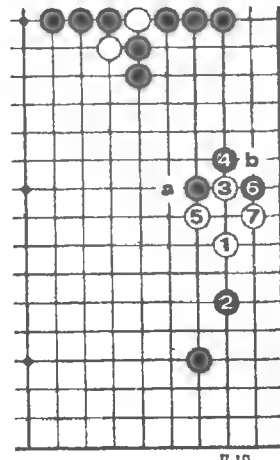
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17. Жизнь

Здесь иное 6, 8 с блокадными идеями, Белые к 14 ходу живут и могут быть этим довольны. Чёрные тоже неплохо укрепились сверху и снизу, кроме того, очень плотно стоят в центре и имеют сэнтэ.

Д.18. Цукэ-кири

3, 5 – тоже сабаки из числа тех, что нужно знать. Запомните ноби 6.

Д.19. Цукэ фукурэ

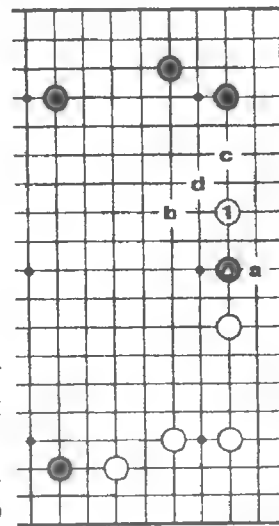
Такой план за белых можно применять с существенной оговоркой. После 7 хода ко для чёрных незначительное. Лишь если белые успеют отыграть «а» или «б», начнется основное ко.

Д.20. Иккен ути-коми

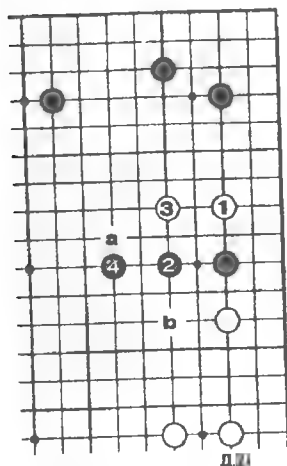
При камнях на третьей линии ситуация, в которой оказывается Δ после удара 1, типичная. Белые располагают теперь целым букетом возможностей: цукэ-ватари «а», тоби «б», хираки «с». Мы должны хорошенько разобраться в системе атак и защит, поскольку в игре подобные ситуации встречаются на каждом шагу.

Наверное, уже излишним будет очередное напоминание, что выбор каждого из дзёсэки зависит от ситуации вверху, внизу, по сторонам и... на всей доске.

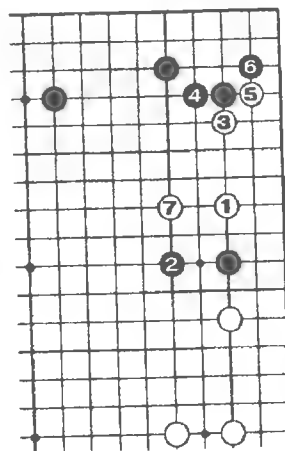
Добавлю ещё, что если бы белые запоздали с ути-коми 1, ч.«d» превратило бы пространство справа в территорию.



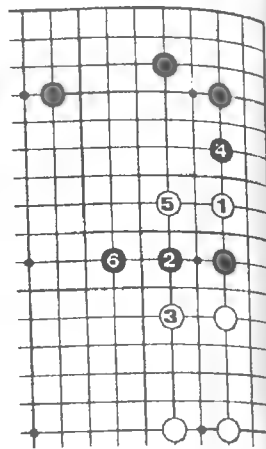
Д.20



Д.21



Д.22



Д.23

Д.21. Основа

Параллельное движение ч.2 - б.3 - самый ясный план. Затем 4 может иметь такие варианты: ч.«а», если уделяется внимание атаке белой группы и ч.«б», если территория белых внизу велика.

Д.22. Скрупулезная работа

Возможно предварить выход 7 кикаси 3, 5. Следует отметить, что ч.4, 6 - самые крепкие ответы на провокацию в углу.

Д.23. Белые пожалничали

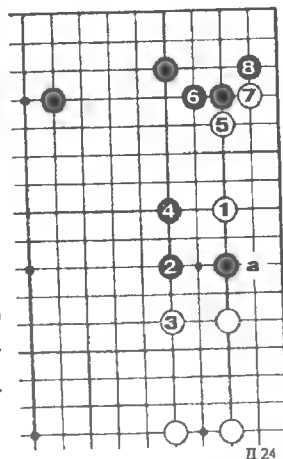
3, закрывающее мойо по правой стороне, довольно смелый ход. 4 оставляет белым только одну возможность - бегство, и только в одном направлении.

Д.24. Провокация

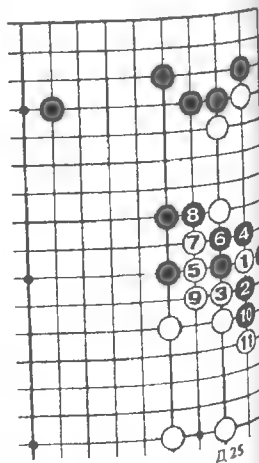
Этот поворот имеет название «канэджяку» (складной метр, угольник). Белым остаётся только отыграть кикаси и стремиться к переправе «а».

Д.25. Переправы нет

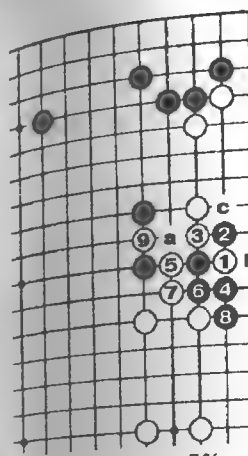
Вопрос с переправой однако не прост. Сначала о том, с какого осае начинают чёрные. 2 - правильно. Простой переправы нет.



Д.24



Д.25



Д.26

Д.26. Обратное осае

А здесь 2 - неправильно. Белые восстанавливают коммуникации. Если ч.8 в «а», то б.8 - ч.«б» - б.«с» и чёрные разбиты.

Д.27. Вари-коми

Однако у белых есть улучшение: вари-коми 3 - прекрасный ход. 4, 6 - самое сильное. Однако после 15 хода в сэмзай у чёрных шансов нет.

Д.28. Ватари на ватари

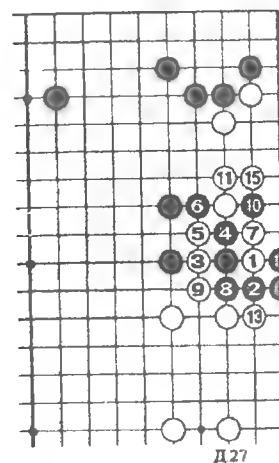
Здесь стороны обменялись любезностями, взаимно восстановив связи. Белым удалось отгрызть часть территории противника, однако, влияние и плотность позиции чёрных бесспорно.

Д.29. Жизнь за жизнь

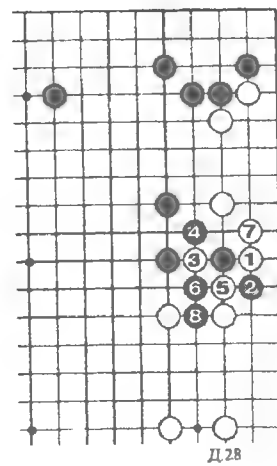
Если белым не нравится столь значительное усиление влияния противника, они могут закрепиться 3, 5. Но при этом рискует сильно пострадать мойо белых справа, так что особых выгод от своего выживания на борту они не получают.

Д.30. Удар подзоки

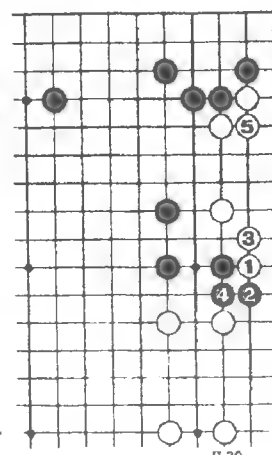
3 - остроумная реплика. Теперь после 7 угрожает б.«а», а б дало гукату. Предвидя это, чёрные должны были вместо цуги 4 сыграть укэ ч.«б»



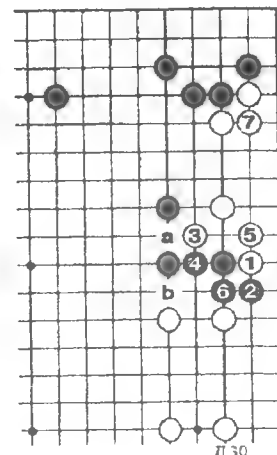
Д.27



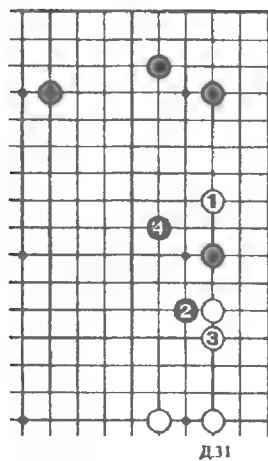
Д.28



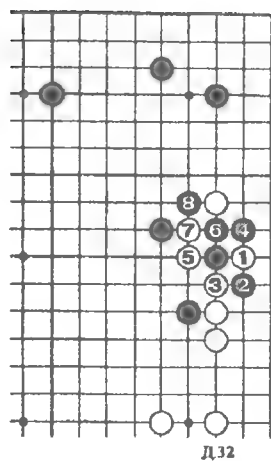
Д.29



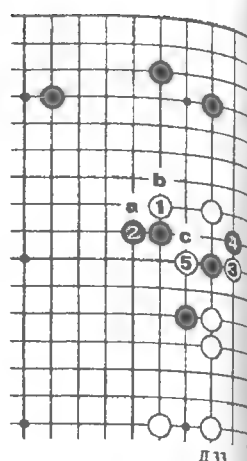
Д.30



Д.31



Д.32



Д.33

Д.31. Кэйма

Довольно редкий план: отыграв кикаси 2, чёрные атакуют кэймой 4. Это — выгодный контрудар. Устоявшихся стандартов в данном положении нет.

Д.32. Ватари невыгодно

Первое желание — попробовать переправиться. Но 1 в 5 - ч.7 - 6.1 приведёт слишком к большим потерям. Такое «ватари на ватари» может устроить белых. Довольно проста и неплоха по результатам последовательность 1...8.

Д.33. Беспорядочный бой

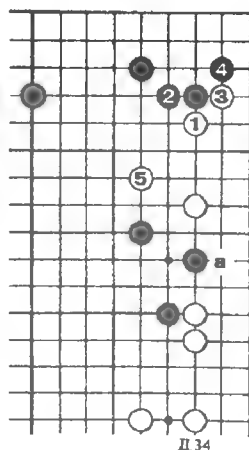
Цукэ 1 — кикаси, затем 3 даёт связку, поскольку 4 нехорошо из-за остроумного цукэ 5. Чёрным лучше играть 2 в «а» - б.«б» - ч.«с».

Д.34. Промежуточные ходы

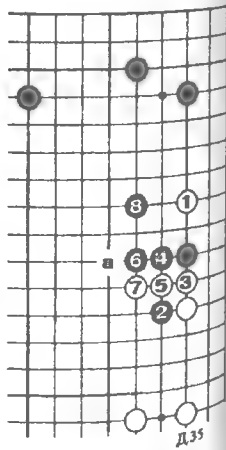
Пожалуй, такая вставка, как 1...5, придаст больший вес дальнейшему использованию идеи цукэ 6.«а».

Д.35. Контратака

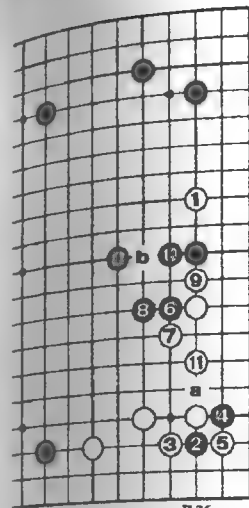
Контрудар 3 после 2 приводит к размену, где масштаб мойо противников соизмерим. 8 в «а» также отличная форма.



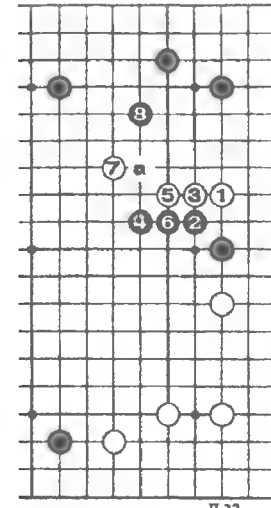
Д.34



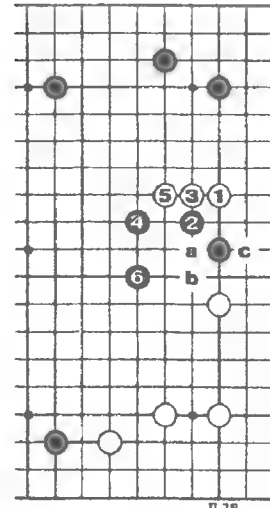
Д.35



Д.36



Д.37



Д.38

Д.36. Идеальная позиция

При учёте общего расположения камней на доске чёрные могут использовать вторжение 2, 4 перед кикаси 6. В этом случае ч.10 вынуждает б.11. Если 5 в «а», то скорее всего ч.«б».

Д.37. Косуми-цукэ

2 начинает жёсткую атаку. Конечно, б.3 довольно тяжело, но иначе не выбраться; 8 угрожает ударом цукэ-коси ч.«а».

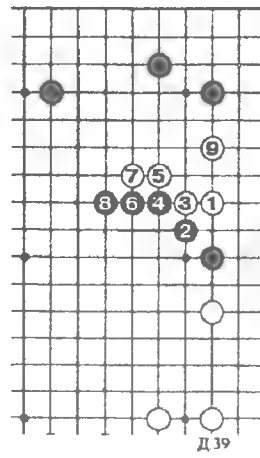
Д.38. Осталось ватари

6 — тонковато, хотя и с благим желанием потревожить нижнее мойо белых. Но возможность белых переправиться: б.«а» - ч.«б» - б.«с» — серьёзный козырь.

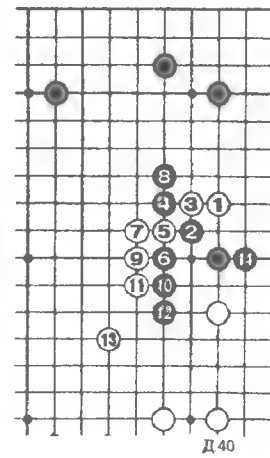
Д.39. Энергичное цукэ 4 кажется очень жёстким. Но белые очень просто и в хорошем темпе обеспечивают себе жизнь.

Д.40. Большой сэмзай. Белые яростным ударом 3, 5 вызывают большой сэмзай. Они готовы пожертвовать два камня, лишь бы завязать сложный бой.

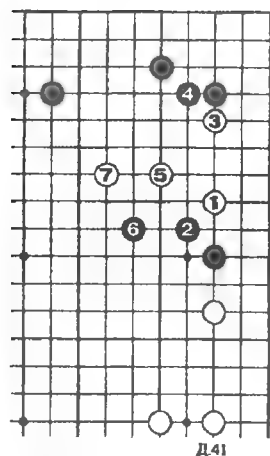
14 — срочный пункт сэмзай. Упускать его нельзя.



Д.39



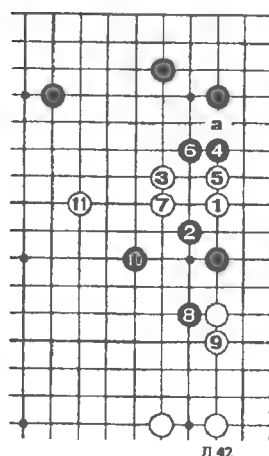
Д.40



Д.41

Д.41. Лёгкий выход

3, 5 создаёт очень лёгкую форму. Рекомендуется практически во всех случаях.



Д.42

Д.42. Кикаси пропущено

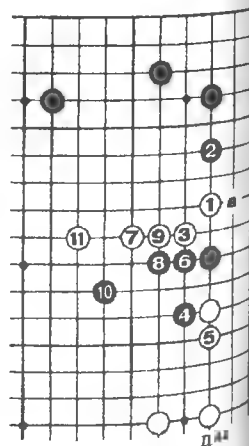
Если пропустить кикаси б.«а», и сразу выходить с помощью кэйма 3, то чёрные могут усилиться в углу: 4, 6. Это может стать существенным плюсом для чёрных, если только усиление в центре меньше даст белым.

Д.43. Сначала кикаси

Нет ничего вредного в таком узком симари, если оно в темпе укрепляет угол. Но вопрос в том, как это скажется на одиноком чёрном камне справа.

Д.44. Стабильная позиция

Косуми 3 предотвращает ватари ч.«а» затем до 11 хода обе стороны получают на правой стороне стабильные позиции.



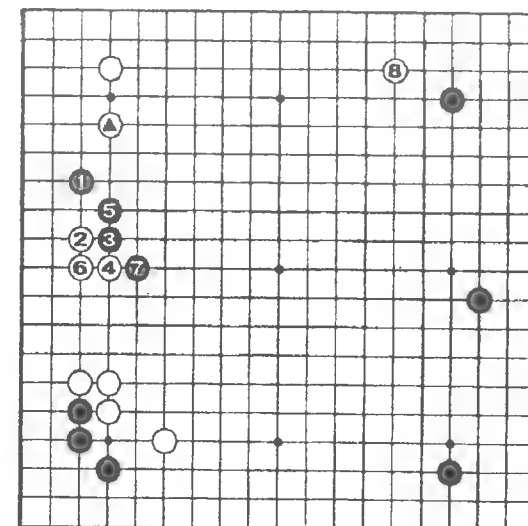
Д.44

Д.45. Из партии с Фудзисавой Сюко

Чёрные довольно рано для начала партии сыграли ути-коми 1. Вероятно, они сочли, что хотя сейчас и угрожает хираки белых на верхней стороне, но предупредить такой ход, как б.5, после которого с мойо белых бороться трудно, всё-таки важнее.

Оцените силу кэйма-какари против камня а. После цумэ 2 контрудар 3 привел белых к замороженной позиции.

Благо, на ханэ ч.7 можно сыграть тэнуки, откладывая атаку ради важного хода на верхней стороне: 8.



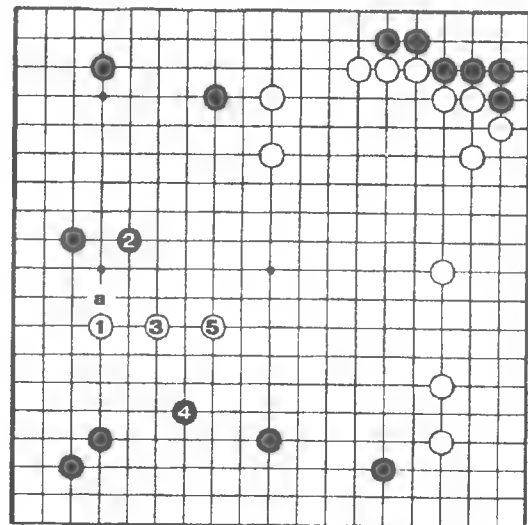
Д.45

Д.46. Из партии с Отакэ Хидэо

Здесь я начал тушить БМ противника. Напрашивалось боси б.2, но тогда ч.«а» хорошо укрепляло мойо.

После 1 вновь угрожает б.2, а защита ч.2 даёт белым возможность мягкими прыжками удалиться, разделив БМ чёрных надвое.

В обмене: ч.4 - б.5 нет ущерба для белых; 5 понемногу начинает связывать стороны с центром в собственном мойо. Кроме того, появляется возможность ути-коми в территорию противника.

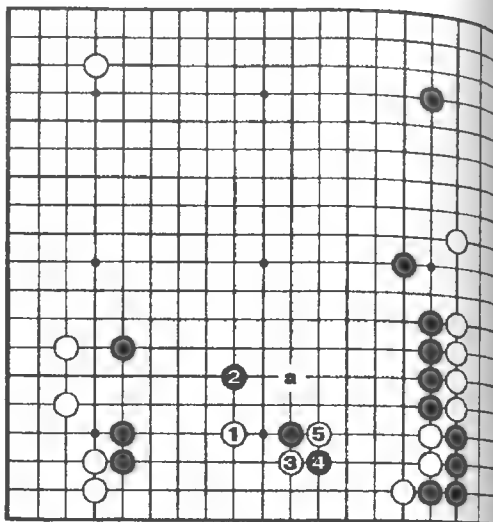


Д.46

Д.47. Из партии с Отакэ Хидэо

В этой партии чёрные построили внушительное moyo. Белые вторглись 1, и здесь была ошибка: ч.2. После удара б.3 неожиданно «оживла» ранее совершенно безнадёжная тройка в углу и заговорила, да так, что вся позиция чёрных разлетелась вдребезги.

Следовало на б.1 отвечать на раби ч.3, и если б.2, то ч.«а», стабилизируя территорию то слева, то справа. При ч.2 в «а» удар б.3 также неприятен.



Д.47

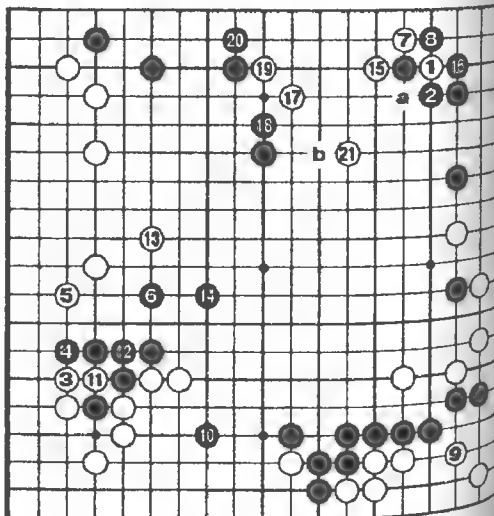
§4. Ёсу-миру

Ути-коми и ёсу-миру в практических партиях соседствуют очень часто. Ёсу-миру оставляет пару маленьких зацепок. Ликвидировать за один ход можно только одну из них. Но какую? Поясню на примерах из практики.

Д.1. Из партии с Куросавой Таданао 9 дан

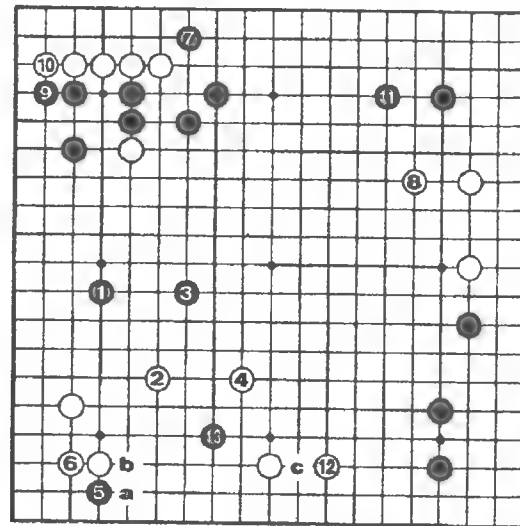
Если на ёсу-миру 1 ответить ч.«а», то останется адзи б.16. После же ч.2 для ликвидации адзи в этом районе чёрным достаточно сыграть ч.«б», но они не успевают.

7 — снова ёсу-миру. Если ч.15, то б.16, получая в углу ко. Если же 8 как в партии, то к 15 ходу белые провели сабаки.



Д.1

Д.2. Из партии с Сакаи Кэйси
5 — ёсу-миру. Если б.«а», то кири-коми ч.«б» — ещё одно ёсу-миру. Если б.6, то ввиду ч.«б» становится возможным ути-коми ч.13. Если же б.6 в «б», то ч.6, и ещё остаётся цукэ ч.«с», хорошо развивая правый нижний угол.



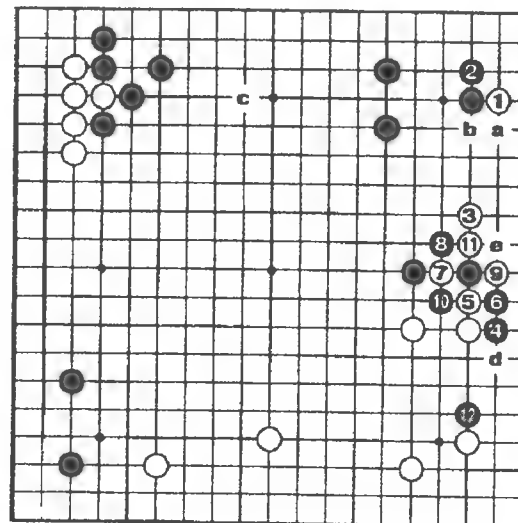
Д.2

Д.3. Из партии с Хасимото Сёдзи

1 — ёсу-миру. Если ч.«а», то кири-коми «б» — опять-таки ёсу-миру. Если ч.2 в «б», то после б.2 белые живут в углу в темпе, после чего вторгаются в «с» на верхней стороне.

Ответ же ч.2 сделал возможным ути-коми 3 и дальнейшее. Если на ч.4 — б.«д», то ч.5 в темпе препятствуя ватари.

5, 7 — энергично, а вот 11 следовало играть в «е» смиряясь с влиянием противника. После ути-суги б.11 оставшиеся ко ч.«е» — большой урон для белых.



Д.3

Д.4. Из турнира Мэйдзин
I розыгрыш титула Мэйд-
зин, первая партия.

Чёрные – Мэйдзин Отакэ.

Здесь ёсу-миру оказалось прекрасным ходом, сказав-
шимся на всей партии. На б.1
(претендент Исида Ёсио)
Отакэ терпеливо ответил 2,
последовало подзоки б.3,

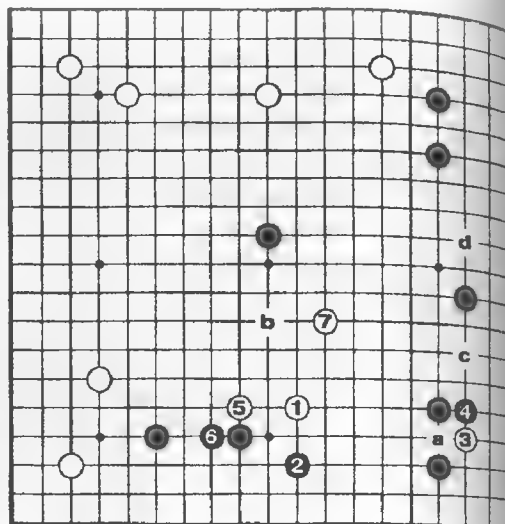
Если ч.4 в «а», то после ки-
каси б.5 – б.«b». Теперь угро-
жает кикаси б.«c» и связанное
с ним ути-коми б.«d» после
чего правую сторону не удер-
жать.

На ответ же ч.4 белые после кикаси 5 сразу сыграли в 7 и, потушив
мойо противника, получили преимущество.

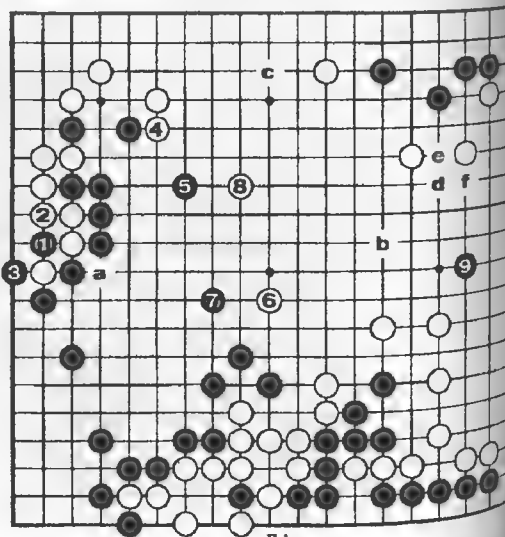
§5. Стабилизация позиции

Вы сумели провести свой план от начала до конца. БМ получилось
достаточно масштабным. Осталось только закрепить его. И это бывает
сложной задачей.

Д.1. Из партии с Мацумура
Тори-кири 1, 3 прикрыло
слабый пункт «а»; 5, 7 – окру-
жение территории, после чего
чёрные стоят на выигрыш.
Если б.8 в «b», то ч.«c» с боль-
шой пользой. 8 – последняя
попытка. Но: 9! – и этот ка-
мень убить нельзя. Можно
было и 9 в «d» – б.«e» – ч.«f».



Д4

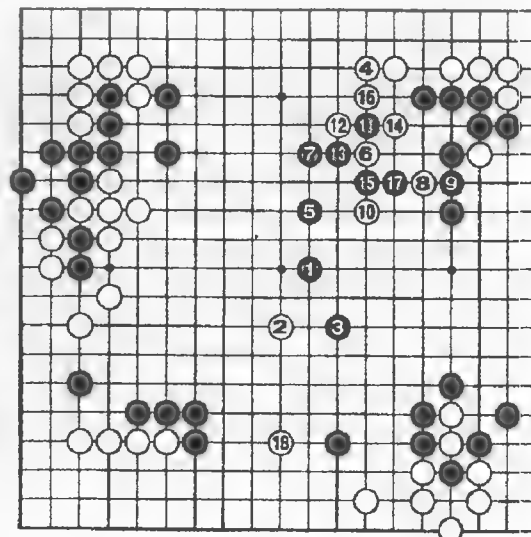


Д1

Д.2. Из партии с Фудзисавой Хосаи
1 окружило немало очков на
правой стороне, белые взамен
имеют четыре угла.

Если же попробовать ещё
расширить мойо, сыграв 1 в
16, то б.1, и получится боль-
ше потеря, чем прирост.

2 – туша мойо, одновремен-
но поглядывает на камни про-
тивника слева внизу, что нахо-
дит своё выражение в ударе
18. Эту партию мне удалось
решить в свою пользу только
в самом конце игры.

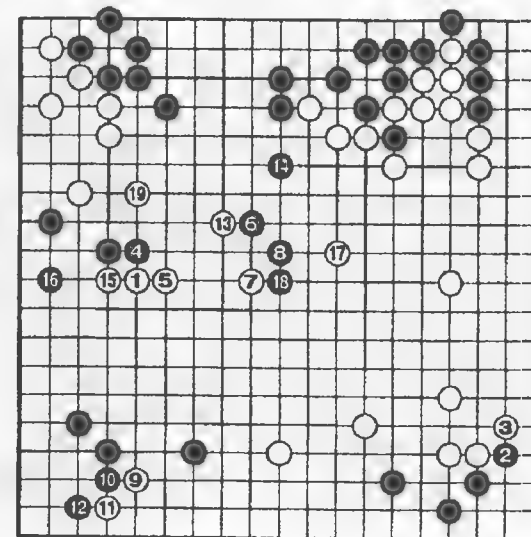


Д2

Д.3. Из партии с Куросавой

Территория чёрных велика, а расширением своего мойо (б.1 в 7) бе-
лые не выиграли бы состязания. Сложный план разрушения террито-
рии противника с одновременной угрозой создания своего мойо удал-
ся здесь белым к 15 ходу.

В целом масштаб БМ белых
сократился (по сравнению с
границей, обозначенной хо-
дом в 7), но противник понёс
гораздо больше потери, и это
решило исход партии.

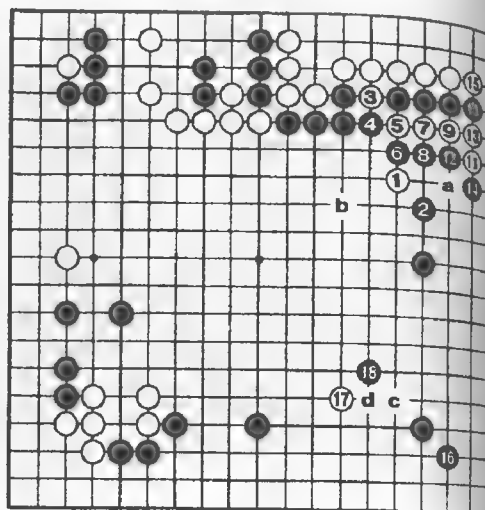


Д3

Д.4. Из партии с Исидой Ёсио

1 – ёсу-миру. Если ч.8 или «а», белые могут просто войти в сан-сан. После же 2 угрожает как ч.«b». 3 и дальнейшее – энергичная контригра. Но чёрные жертвуют одной стенкой ради построения другой и захвата темпа ради важнейшего хода ч.16! Мойо создано.

В ответ на 17 как 18 сочетает высокое давление с защитой правой стороны, это вполне энергично. Белые ответили «с» – ч.«d» и начался бой, трудный для понимания.



Д.4

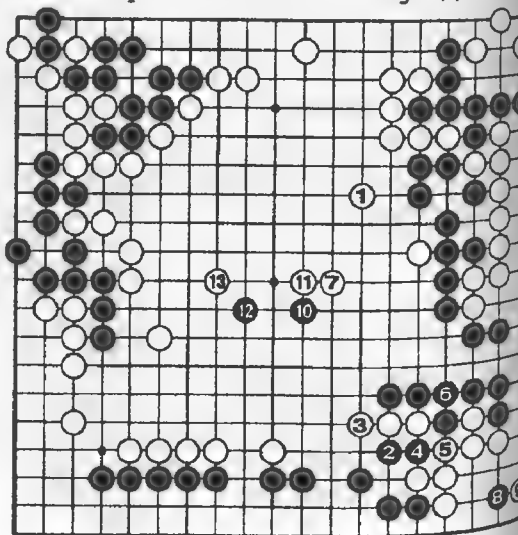
Из истории большого мойо (2)

Самая старая партия

В старые времена в Китае партия обычно начиналась в одном углу, где сразу начинался беспорядочный бой, постепенно охватывающий всю доску. В таких условиях говорить о большом мойо невозможно, сама идея мойо появилась в Японии гораздо позже – в эпоху Эдо.

Старейшая из известных нам партий с мойо – знаменитая «партия с тремя ко», сыгранная Хонинбо Санса с Ричугэном.

Белые расширились 1, на что чёрные атаковали правый нижний угол 2...6; 7 игнорирует эту атаку, создавая большую центральную территорию, а т.к. правый верхний угол чёрных мёртв, победа белых определена.



После 13 хода (128) пропустим запись, хотя там и состоялось знаменитое тройное ко, но это, честно говоря, было не вполне соответствующим позиции.

Для нас важен сам факт, поскольку других партий с подобной идеей ни раньше, ни много позже мы в литературе не встречаем.

Из истории большого мойо (3)

Боевой дух большого мойо

Уровень Го в Японии постоянно повышался и уже в эпоху Гэнроку (1688-1708) Хонинбо Досаку, названный современниками Госэем (волшебником Го), заложил основы теории фусэки, которая с этого времени начала интенсивно развиваться.

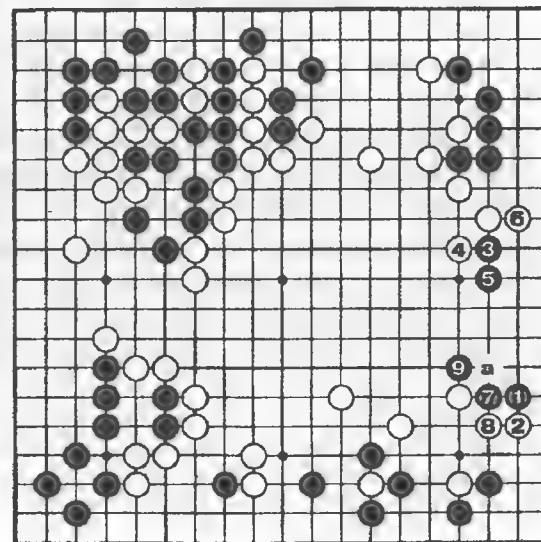
Через сто лет, в эпоху Бунка (1804-1817) и Бунсэй (1818-1829) яркие индивидуальности стали уже появляться одна за другой, а теория начала принимать широкодоступный характер.

На диаграмме партия, игранная в пятый год Бунсэй (1822) в Киото: Хонинбо Дзёва – Хокаяма Сансэцу.

Игравший белыми Дзёва сумел построить в ней ужасающих размеров мойо, чем эта партия и знаменита.

К этому времени Дзёва уже носил титул Мэйдзин, Сансэцу был главным лицом Го Киото. Оба они являлись учениками Хонинбо Гэндзё. Эту партию они играли особо яростно, начиная с самого фусэки.

В ответ на ч.1 (89), если бы белые сыграли «а», то, несмотря на отсутствие коми, они должны были победить – таков вердикт потомков. Но не в традициях боевой игры были такие «пассивные ходы». Белые резко ответили б.2, и чёрные... выжили внутри мойо противника, а впоследствии довели партию до победы.



Глава четвёртая

Мой «космическим стиль»

(Большое мойо в практических партиях)

Пройдя сквозь премудрости теории, пора на практике ознакомиться с тем, как создаётся большое мойо.

Лучше бы прямо начать с партий, обойдясь безо всяких предисловий, но несколько замечаний всё-таки сделаю:

Первое: кто бы ни был ваш противник, он — человек, и в его игре всегда будет соседствовать любовь к материальным приобретениям со страхом за них в лице большого мойо противника. Здесь, в психологии партнёра, важная зацепка для игрока на БМ.

Второе: играть на БМ слабому духом не рекомендую. Боязнь, что одна ошибка может сразу стоить партии (мойо рухнуло!) — плохой помощник. Только твёрдая убеждённость в том что ваш корабль в бушующих водах всегда найдёт спокойную гавань, умение перестраиваться в случае неудачи, дадут опору в такой игре.

Третье: велика роль интуиции. Но учтите, чтобы в решающий момент единственно верный путь «свалился к вам с неба», нужно быть готовым к этому. Лучшая интуиция основана на расчете, лучший опыт рождается в мучительных раздумьях над гобаном в ходе партии.

Четвёртое: ещё раз призываю вас полюбить фусэки — основу основ. Если вы увидите, как с первых поставленных на доске камней рождается БМ, значит вы поняли его фундаментальные основы.

Наконец, о приведённых здесь девяти партиях. Так уж подобрались они все — из турниров за титул Хонимбо. Не надо удивляться, что большинство из них сыграно чёрными. В игре с коми к решительным действиям, начинающему первым, следует стремиться с первых шагов.

XXIX лига Хонимбо

Чёрные — Рин Кайхо

Рисунок 1 (1...17) К мойо — первым!

Ясно, что уже 2, 4 содержат в себе идею мойо: сочетание двух резко выдвинутых к центру камней — хоси и такомоку.

Остро территориальные ходы Рин-сан, кстати, тоже могут быть основой для БМ, но при других условиях.

6...10 — изобретение Такэмии.

Конечно, 1, 3, как на Д.1, тоже вполне возможно, но мне не понравилось, что в этом варианте ч.2 выдвигается в сторону левого борта. Возможно, вам это покажется пустяком,

но из таких мельчайших деталей и строится БМ.

Естественно, 12 — энергичный ответ на 11, но чёрные довольны тем, что вышли из дзёсэки с темпом и успели сделать важный ход: какари 17.

А теперь представьте себе белый камень в этой точке — 6.17. Не правда ли, то, что получалось — отличная территориальная заготовка?

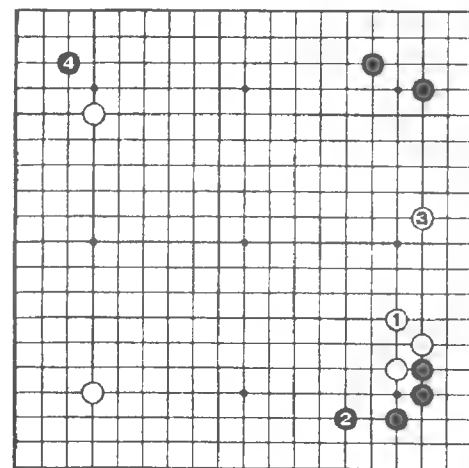
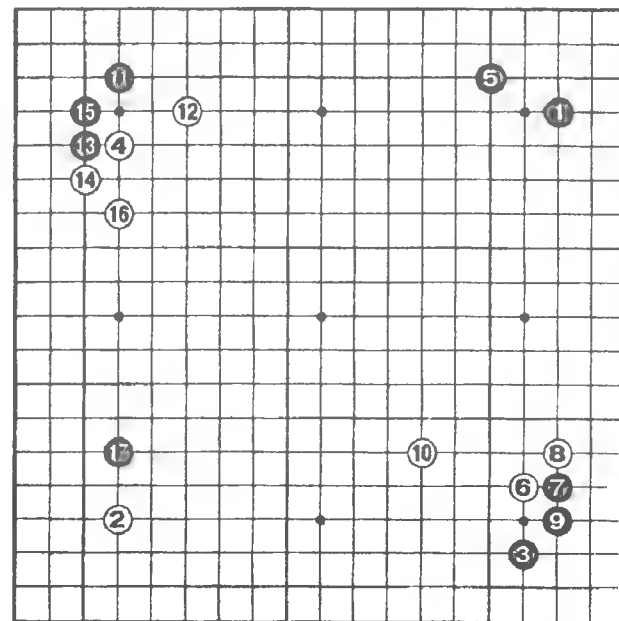
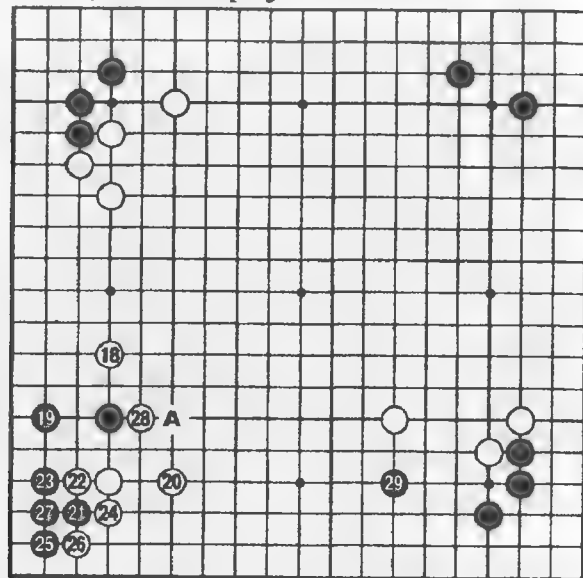


Рисунок 2 (18...29) Все четыре угла захвачены

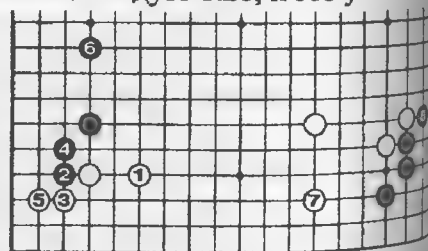


Сыграть 18 в 1 на Д.2 значило позволить к 6 ходу чёрным получить базу внизу и... угробить всё своё влияние на левой стороне. Этого не возместишь даже ходом типа 7. Нельзя забывать, что чёрные уже набрали много очков.

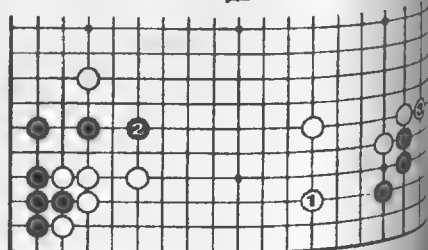
18 предотвращает хираки. На ч.«А» последует б.20, и это уже — каппо по заказу белых. Чёрные отвечают новой серией территориальных захватов до 27 хода. Четыре угла занято — партия выиграна, согласно пословице. Нет, есть ещё место, где развернуться! И есть коми, что немаловажно.

Однако блокада 28 — не ловкий ход. Следовало играть по Д.3, где 3 — удачно дразнит угол, усиливая плотность и влияние позиции в центре.

Теперь же чёрные успевают занять эту прекрасную точку сами: ч.29!

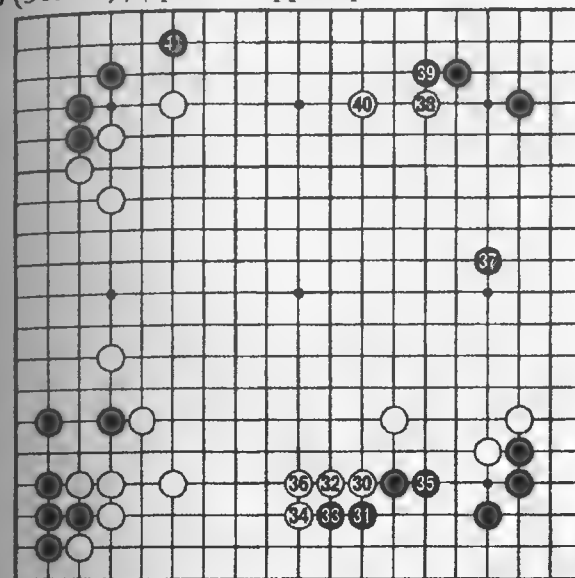


Д.2



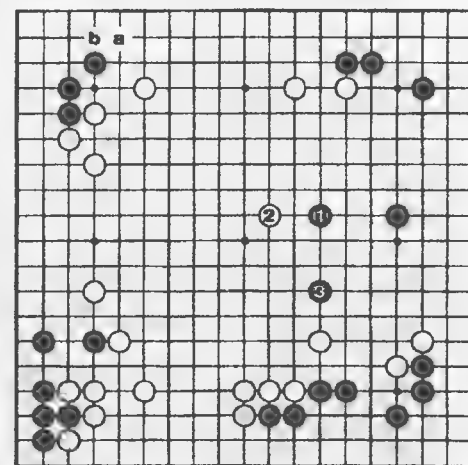
Д.3

Рисунок 3 (30...41) Держась территории



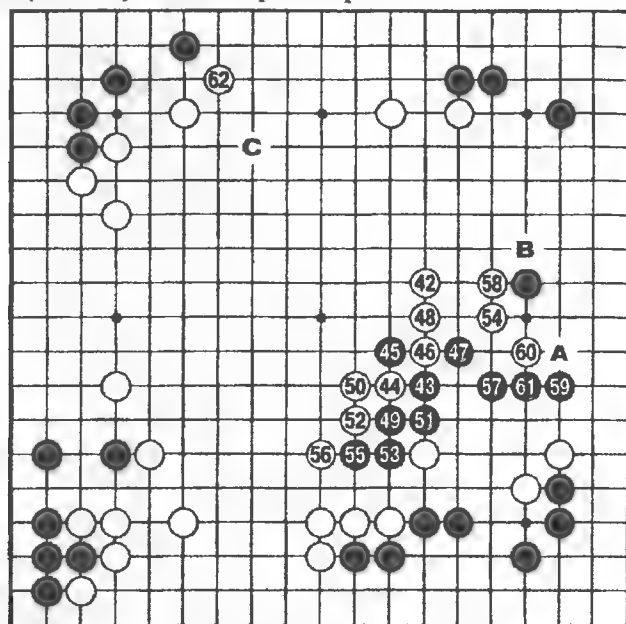
Из-за ошибки 28 тройка белых справа ослабла, пришлось подкреплять её: 30, 32. К 36 ходу нижняя граница БМ оформлена. Однако что-то надо ведь сделать и сверху! А пока чёрные делают отличный ход 37. Теперь 38, 40 сыграно в том числе и с целью потушить мойо противника сверху-направо. И здесь чёрные ошибаются. 41 слишком цепляется за материальные приобретения. Сколь ни покажется вам это удивительным, но 41 — проигрывающий партию ход!

Никкентоби 1 на Д.4 решало все вопросы сразу. Главное — масштаб мойо белых резко уменьшался. На б.2 чёрные широко выходили в центр 3, попутно угрожая почти полным захватом всего правого борта. В левом же верхнем углу на б.«а» находилось спокойное ч.«б». Позиция на рисунке 3 после 41 хода представляет собой задачу с заданием: найдите следующий ход белых, который выигрывает партию.



Д.4

Рисунок 4 (42...62) Степень расширения



42 – отличный ход. Только так можно поддержать центральное moyo. Сыграть чуть правее: в 1 на Д.5 значило погубить всё из-за контрудара ч.2.

43 приступает к тушению moyo. 44, 46 блокирует, однако тройку справа пришлось оставить – ещё одно следствие ошибки на 28 ходу.

54 хотелось бы сыграть в 62, однако занятие этой точки (54) чёрными давало им слишком много территории.

Лишь отыграв кикаси, угрожающее вторжением на правую сторону чёрных, белые поворачивают в 62.

Конечно, 59 в «А» – большой ход, но белые отвечали б.«В» с дальнейшей идеей цукэ-коси 61. На ход же чёрных ч.62 белые отвечали б.«С» и выясняется, что они отдают не так уж много территории.

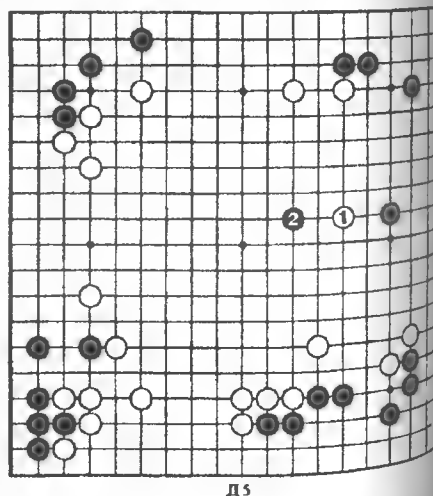
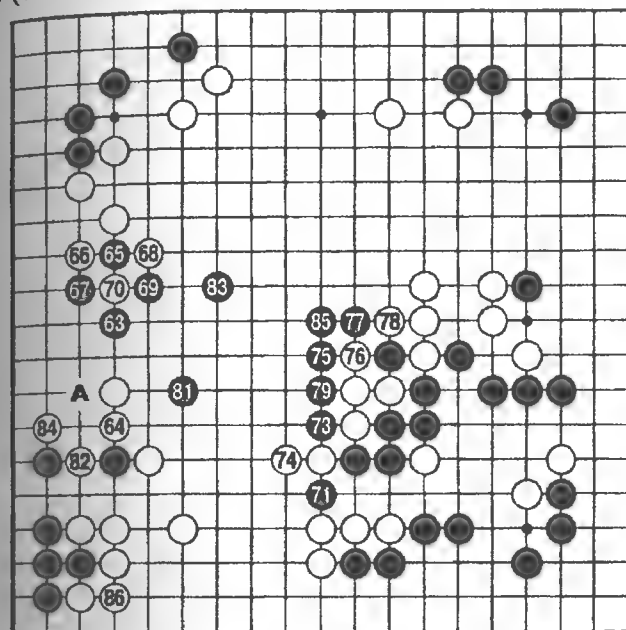


Рисунок 5 (63....86) Через трудности – к победе



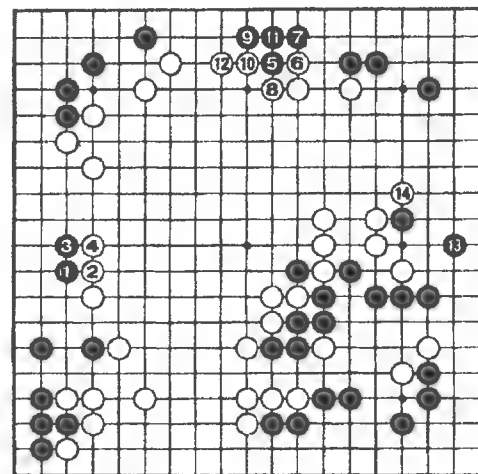
72=65,
80 – цуги

63 ставит на карту исход партии. Обычное 1, 3 на Д.6 не могло удовлетворить чёрных; отыграв это ёсэ, они отставали очков на десять.

63 угрожает переправой «а». Кроме 64 ответа нет. И здесь чёрные, очертя голову, бросаются в последнюю атаку: 65, 67; 69 создает форму для ко, да вот беда – нет интересных ко-датэ. Например, атаки в центре белые не боятся, и на 71 ликвидируют ко-борьбу.

Дальнейшее уже просто. Чёрные, защищаясь в центре, уронили левый нижний угол. Реальные достижения сторон практически уравнились, а вот влияние белых осталось.

Запись до 86 хода. Белые выиграли.



Д.6

XXIX лига Хонимбо

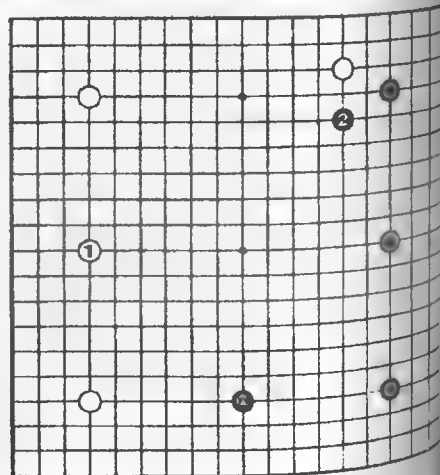
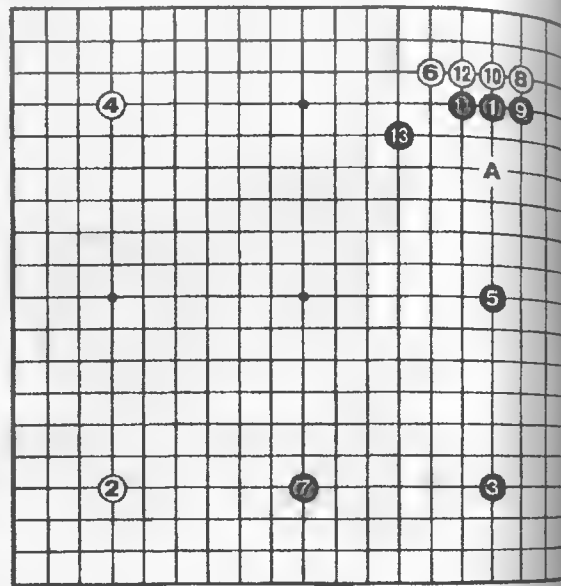
Белые – Като Масао

Рисунок 1 (1...13) Принцип тэнуки

Обе стороны начали с двух хоси. На какари 6 чёрные играют тэнуки. Захват большого пункта 7 – одна из примет моего стиля игры. Конечно, при этом нужно считаться с возможностью двойного какари, но я полагаю, что в присутствии камня 5 бой в углу не может быть слишком трудным для чёрных. Впрочем, так или иначе, не отвечать на какари (стандарт: иккен-укэ ч.«А») значит проявить некоторое мужество. Ответ б.8 следует признать вялым. Фактически, белые оправдывают тем самым тэнуки чёрных.

Не слишком хорошо было бы и 1 на Д.1, поскольку после 2 камень 0 хорошо поддерживает «спину БМ».

13 – уже знакомый нам приём; «двойная кэйма» – занятие спорного срочного пункта обеих сторон.



Д.1

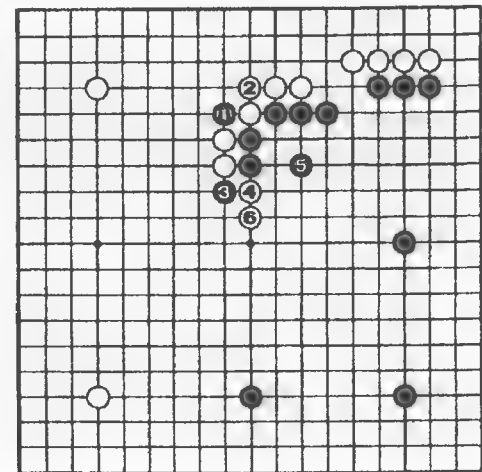
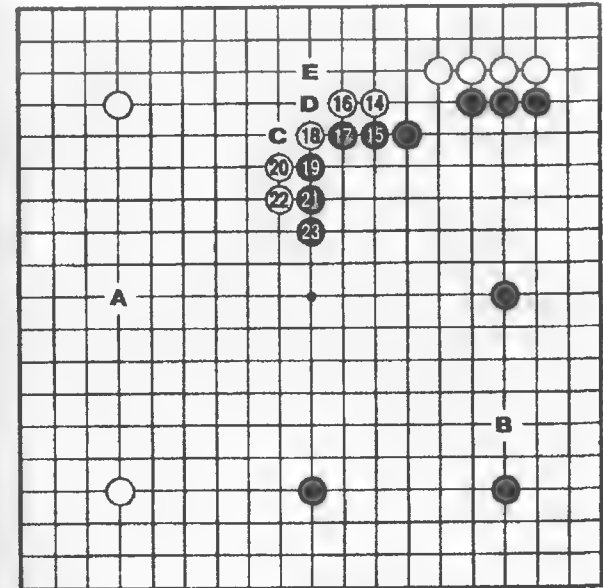
Рисунок 2 (14...23) Простое мойо

14 – труд ради заработка. Если вместо этого «А», то ч.«В» или где-то в районе тэнгэна, и эта точка была бы отправной для начала совсем другой партии.

15 – энергичный ход, просто и быстро расширяющий мойо. Если бы в пункт 15 попали белые, это не только сокращало масштаб мойо, но и ставило тройку чёрных справа в дамэдзумари, да и вся позиция чёрных резко ослабевала.

«Территорию строй по четвёртой линии» – в данном фусэки этот принцип, как видите, трансформируется.

18, 20 – энергичное ниданбанэ белых. 21 обычно предваряют ходом атэ ч.«С» – это стандартное судзи; однако в данной партии ещё имеется адзи: ч.«Д» – б.«С» – ч.«Е», поэтому я сразу сыграл 21. Если 23 в 1 на Д.2, то это и дальнейшее 3 – энергично, но мне не хотелось завязывать бой в центре. Я решил протянуться 23, приглашая противника к вторжению на правую сторону.



Д.2

Рисунок 3 (24...36) Зигзаги атаки

Если белые с напором продолжают серию оси 1, 3 на Д.3, то, раз протянувшись 2, чёрные уже ликвидируют свои слабые точки, и могут переходить в резкую контратаку: ниданбанэ 4, 6.

В центре предстоит бой, но масштаб мойо чёрных безусловно больше, поэтому белые не могут соревноваться в растяжке территорий, и должны приступить к тушению.

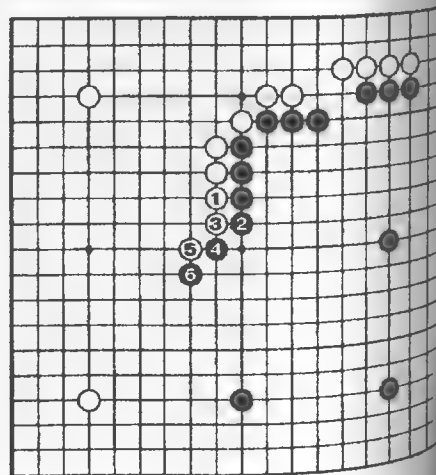
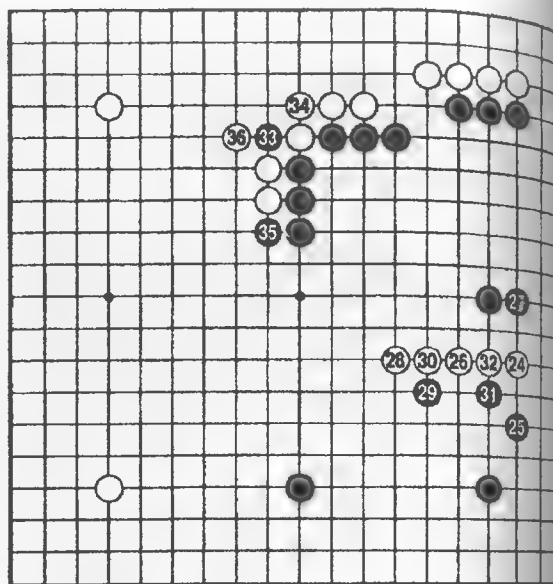
25, 27 — дзёсэки при подобных вторжениях.

Плотность позиции вокруг вторгшихся камней такова, что им остаётся только бегство.

29, 31 — кикаси, помогающие укрепить нижнюю сторону.

33, 35 усиливает чёрных в центре. Мойо чёрных, расколотое надвое, стало не слишком велико. Теперь задача чёрных двойная: предотвратить расширение мойо белых и самым превратить мойо в реальные очки.

Для достижения этих целей помогает атака на слабую белую группу.



Д.3

Рисунок 4 (37...51) Захват темпа

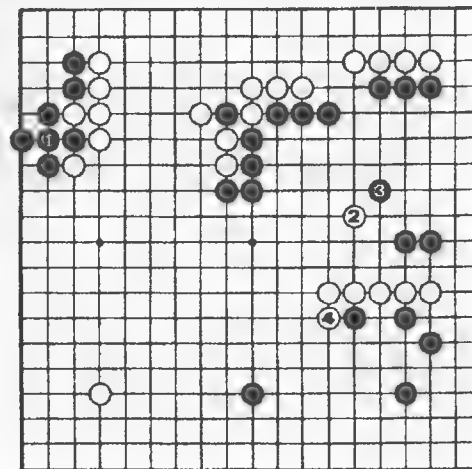
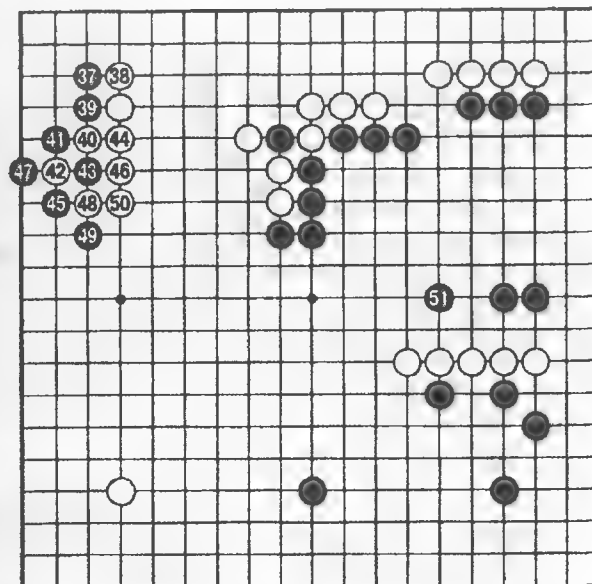
37 сыграно в самый последний момент. Больше тянуть с этим ходом было нельзя; на 37 в 51 белые отвечали в 39, и целый огромный борт в девятнадцать пунктов становился их защищённой территорией.

38, естественно, прикрывает сторону, «где лежат очки», а 40...48 — стандартное тэсудзи для захвата темпа.

Если на атэ 48 чёрные ответят в 1 на Д.4, то б.2, 4, непринужденно располагаясь в мойо противника. Таким образом белые намеревались повернуть партию в свою пользу.

49, ановь перехватывая темп, нарушает планы противника и является в определённом смысле решающим ходом партии. В условиях слабой правой группы белые не могут выиграть ко. Остаётся прикрыть пункт 50, и теперь чёрные совмещают защиту территории с атакой на группу: 51.

Партия определилась.



Д.4

Рисунок 5 (52...69) Чёрные – атака в хорошем темпе

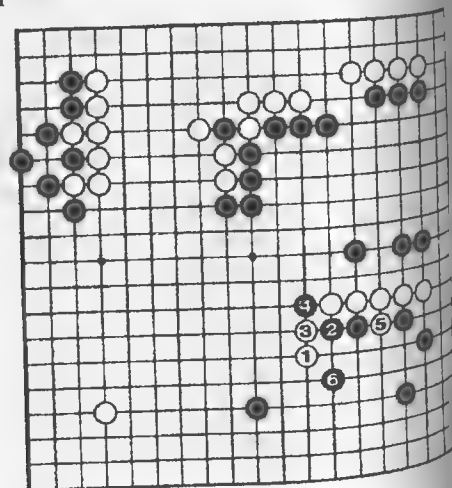
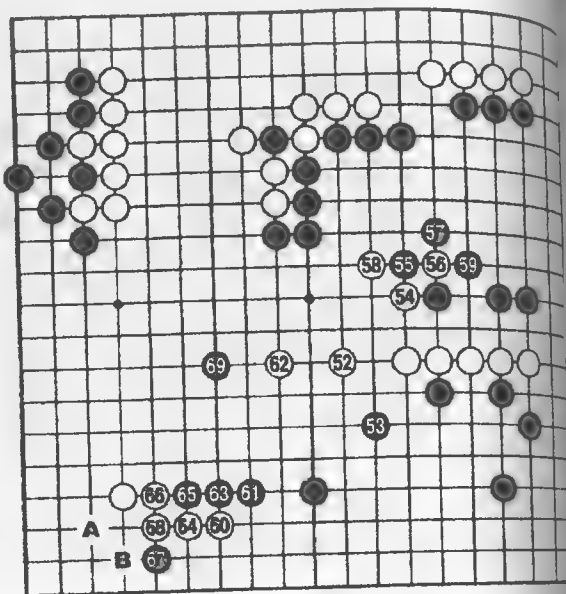
Если 52 в 1 на Д.5, то чёрные режут 2, 4. А на 52 следует 53 – атака со стороны, что увеличивает нижнюю территорию.

Серия кикаси, начиная с 54 хода – это построение глазной формы.

Возможно, 60 лучше было сразу сыграть в 62; 61 и дальнейшее – в хорошем темпе, но, всё-таки, атака после боси ч.62 была бы жестче.

67 – тэсудзи. При ответе б.68 чёрные сохраняют возможность сан-сан «А». Если же 68 в «В», то ч.68 и белая двойка попадает в дамэдзумари, и мойо чёрных внизу становится территорией. Однако чёрные пока всё это оставляют ради атакующего 69. Ясно, что нить игры они уже не выпустят из своих рук.

Запись до 69 хода. Чёрные выиграли.



Д 5

XXIX титул Хонимбо, четвёртая партия

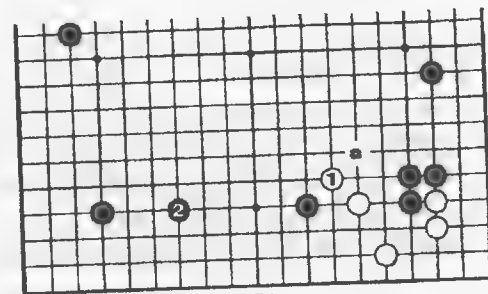
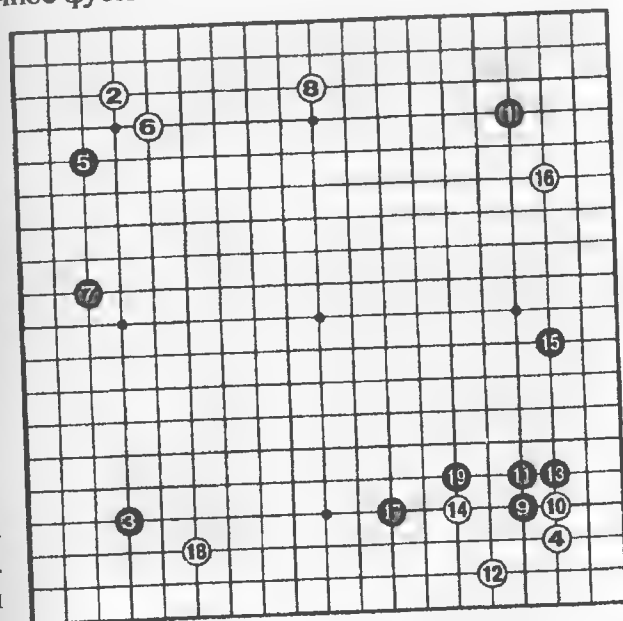
Белые – Исида Ёсио

Рисунок 1 (1...19) Обычное фусэки

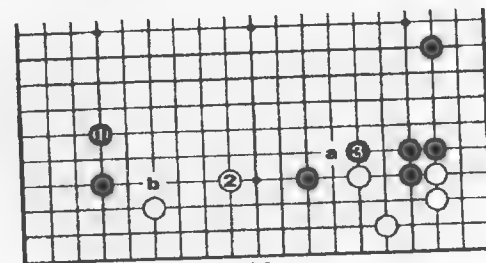
До 15 хода – довольно распространённое фусэки. 17 желает посмотреть ответ белых. Если в 1 на Д.1, то подготовка в районе 2. Если 1 в «а», то лучше сыграть хасами на правой стороне. Ну а на энергичное какари 18 чёрные заготовили не менее энергичную блокаду 19.

Почему 19 не в 1 на Д.2? После 2, 3 блокада всё равно тонка из-за ханэ-даси б.«а». Если же сразу 3 (19 в партии), то на 2 чёрные сыграют не 1, а «б», что вызовет переконцентрацию белых.

При построении боя в фусэки нужно по возможности оставлять себе такое право: понаблюдать, что будет делать противник.



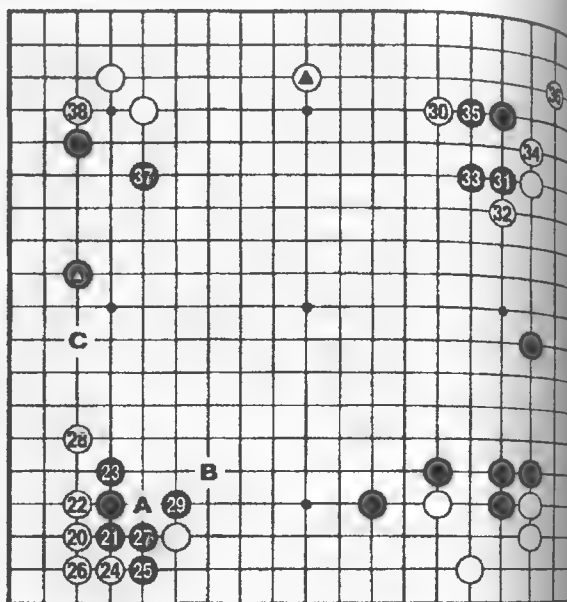
Д 1



Д 2

Рисунок 2 (20...38) Поддержание баланса

Вход в сан-сан 20 не кажется мне удачной идеей. Лучше уж двойное какари 28. Теперь же чёрные могут выбирать сторону для усиления своего влияния. Здесь важно учесть положение камня **О**. Напрашивается ч.22 - б.21 - ч.«А» - б.27 - ч.«В», создавая мойо на левой стороне. Однако в этом случае у белых находится ути-коми б.«С». Поэтому чёрные остановились на ч.21, полагая, что камень 28 всё равно



не даст перспектив белым из-за того же камня **О**, а 29 — весьма полезный ход. Белые продолжают действовать довольно энергично и теперь поворачивают в правый верхний угол. Темп их игры высок. И всё же...

31...36 — стандартное дзёсэки, и дальше чёрным нечего здесь делать (обычная в таких случаях инициатива чёрных по верхнему борту здесь натывается на уже стоящий камень **А**), и они поворачивают на левый борт: 37; крепкая подготовка. 38 излишне цепко хватается за территорию, и это — плохой ход.

Тоби 1 на Д.3 было бы в духе позиции; 2 в «а» — большой ход, но тогда атака после б.2 довольно опасна.

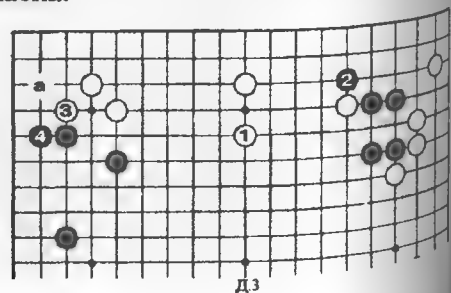


Рисунок 3 (39...53) Одним махом расширившись

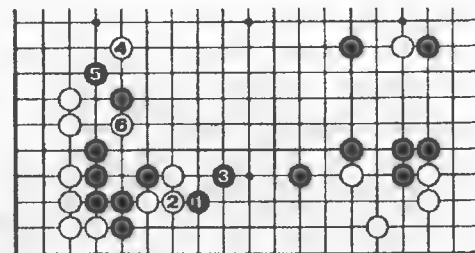
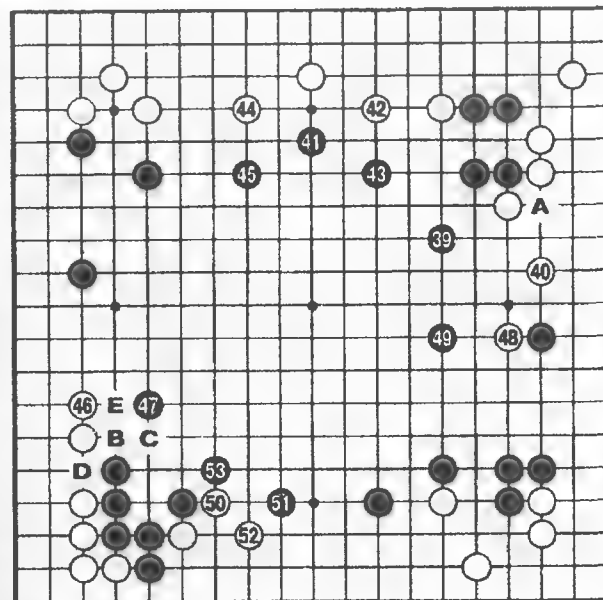
39 угрожает разрезанием в «А», затем следует известный приём высокого давления 41, и... неожиданно выясняется, что возможности выхода белых в центр крайне ограничены. Это я и имел в виду, когда с оговоркой отозвался об «энергичной игре белых» на данной стадии партии, в примечаниях к предыдущему рисунку. Конечно, 42, 44 добавляет белым много очков, но масштаб БМ таков, что всё это покрывает с лихвой.

Если 46 в «В» - оси, то ч.«С» - б.47 - ч.«Д», затем разрезание ч.«Е».

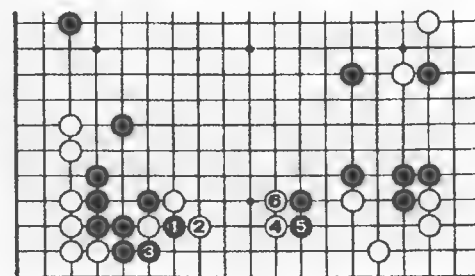
Однако у белых есть возможность подготовить иную атаку: вызвав обмен: 46 - 47, они после кикаси на правом борту играют 50.

Если 51 в 1 на Д.4, то белые, пожертвовав три камня, врываются в центр. Нехорошо и 1 на Д.5: белые к 6 ходу живут.

Лучше, чем 51, 53 в партии у чёрных нет. Надо немного прогнуться, и если даже белым удастся где-то выжить, то при этом отдать им самое маленькое пространство.



Д.4



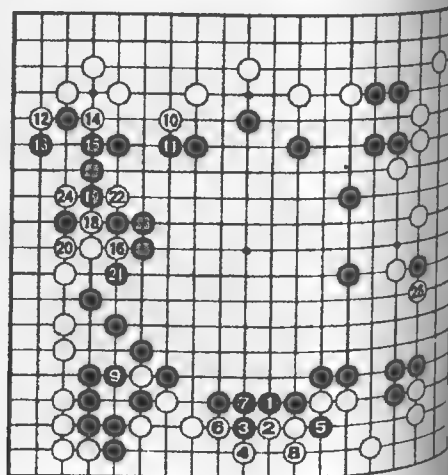
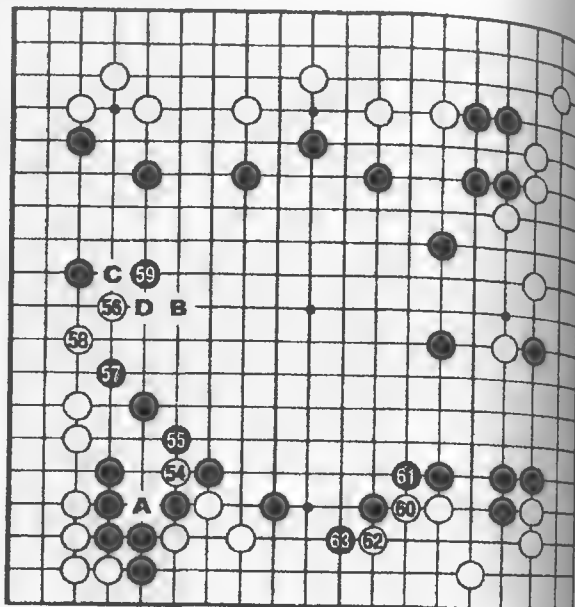
Д.5

Рисунок 4 (54...63) Позиция проясняется

55 – стандартный ответ на атэ 54. Запомните, пожалуйста, что такие ходы, как ч.«А» до глубокого ёсэ не должны приниматься в расчёт.

56 – хороший приём сокращения мойо. 57, 59 – самое сильное на него возражение. Рассеянное ч.«В» после б.«С» могло привести к большим неприятностям. Теперь же на б.«Д» последует ч.«В».

Используя адзи на нижней стороне, белые продолжают теснить противника 60, 62. 63 – обязательное упорство, 1 на Д.6 вместо этого могло привести к полной потере нижней территории с передачей её в руки противника. Затем, после серии кикаси 26 становилось решающей точкой дающей победу белым. Как видите, при таком небольшом числе ходов, результат партии уже определился, это одна из особенностей мойо-го.



Д.6

Рисунок 5 (64...76) Всё опрокинулось...

И 64 и 65 – сомнительные ходы с той лишь разницей, что 64 сошло белым с рук, а 65 стало проигрывающей партию ошибкой.

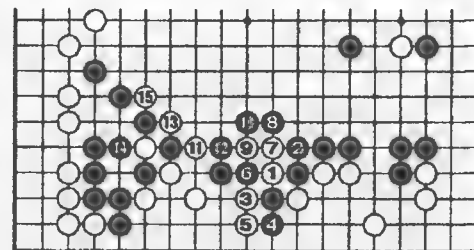
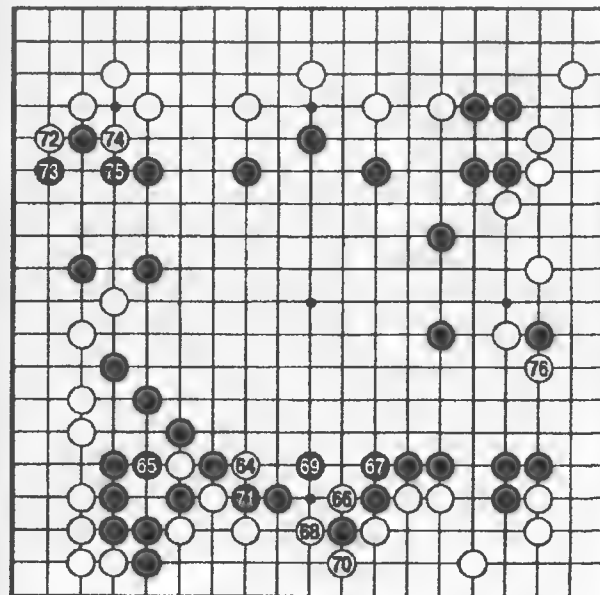
64 следовало играть в 1 на Д.7, и вполне вероятно, что белые смогут выжить в центре.

А 65 нужно было сыграть в 1 на Д.8, и началось мелкое го. К 15 ходу чёрные устояли бы. На 6 в 7 есть ответ ч.«а» - б. 9 - ч.6 - б.«b» - ч.13. Если же 8 в 12, то тоби-коми ч.«с».

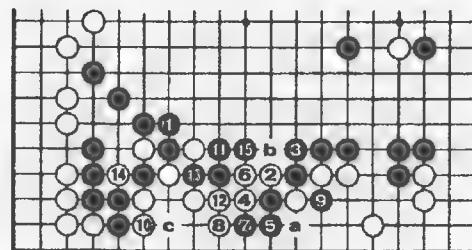
После 65 мы видим примерно ту же серию, что на Д.6.

76 означает, что чёрным уже не догнать соперника в гонке территорий.

Запись до 76 хода. Белые выиграли.



Д.7



Д.8

Рисунок 3. Геометрические формы мойо

Не реагируя на какари Δ , чёрные, отыграв кикаси 1, продолжают строить мойо: 3. Оба хода — в срочные пункты. Замечу, что Δ мог находиться и в хоси, и это не ухудшало плотности позиции. Неожиданно правый нижний угол становится средоточием идеи мойо, и она приобретает уже некоторую законченность геометрической формы.

Белые могли бы начать тушение мойо ходом в 3. Но на это последовало бы ч.«А», и угол велик и прочен. На ход же б.«А» ответ ч.3, и последующая атака легко расширит мойо черных на нижней стороне.

Если же пропустить защиту 2 слева, то, конечно, последует ч.«В» с неприятными последствиями.

Предвидя это, белые должны были, вероятно, вместо какари в правом верхнем углу (Δ на рис.3) сыграть 1 на Д.2, вынудив ответ ч.2 и лишь затем поворачивать в правый верхний угол. Началось увлекательное состязание в растяжке БМ обими сторонами.

4 — обязательно. Эта точка одинаково важна и для белых, и для чёрных.

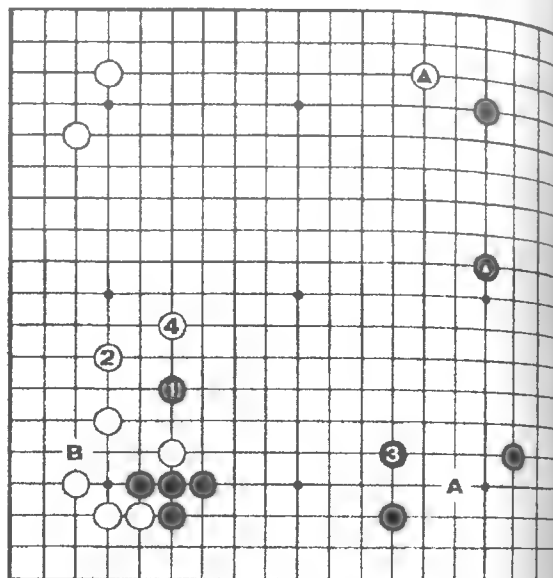
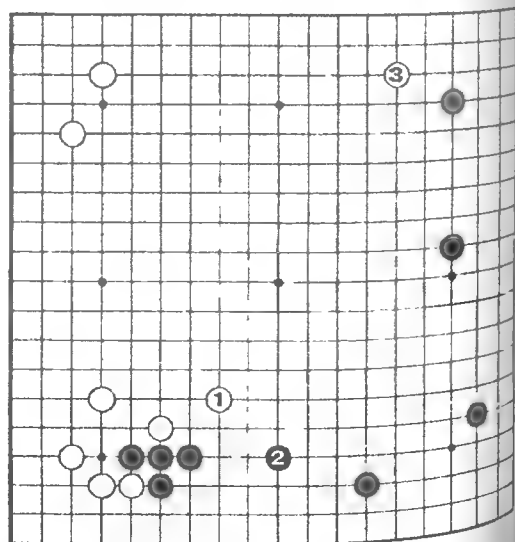


Рисунок 3



Д.2

Рисунок 4. Окружение — не срочный план

Хасами 1 сделано в точку, которая привлекательно расширила бы мойо белых наверху. Белые могли бы Δ на рис.3 сыграть в этот пункт. Но тогда чёрные сами заняли бы точку, занимаемую Δ , значительно расширив своё мойо снизу-вверх.

1 в 1 на Д.3 было бы не слишком боевито. Ещё рано заниматься детальной обрисовкой территории.

Двойное какари 2 перехватывало инициативу в фусэки, затем цукэ-ноби б.«а» — ч.«b» — б.«с» сделало бы мойо белых не меньше, чем у противника.

Цумэ б.2 в партии явно предполагает дальнейшее как б.«А», получая большую материальную выгоду. Ответ чёрных ясен, и теперь белые проводят двойное какари 4, связанное с идеей сабаки. На 5 следует завлечение б.6. Теперь по дзёсэки: ч.«В» или ч.«С». В обоих случаях б.4 — важный пункт, оказывающий плохое влияние на мойо противника снизу.

Однако чёрные находят путь к стабилизации мойо: 7, 9.

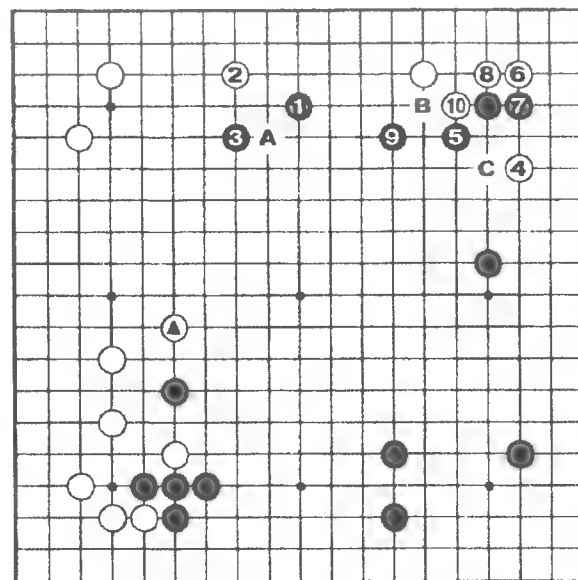
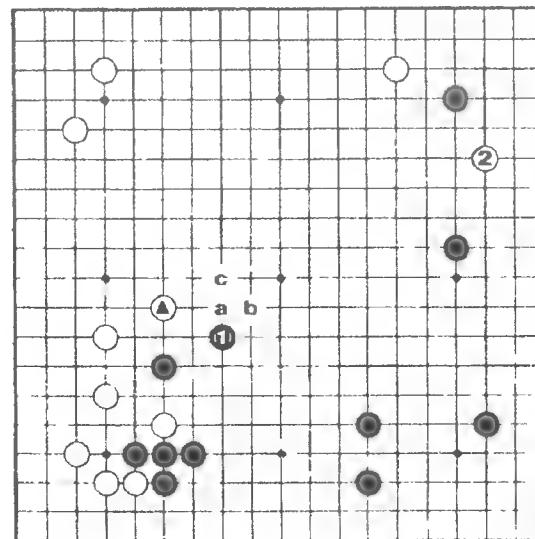


Рисунок 4



Д.3

XXIX Хонимбо, шестая партия

Белые – Исида Ёсио

Рисунок 1 (1...17) Не давая отличной расстановки

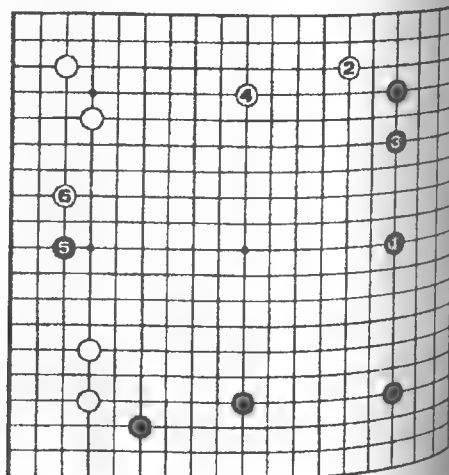
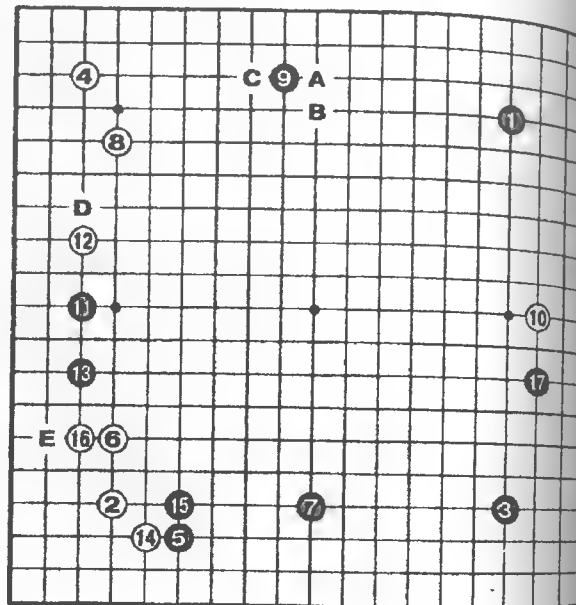
9 можно различным образом варьировать. Санрэнсэй 1, как на Д.1, мне не понравился. После 6 расстановка белых на верхнем борту уж слишком хороша.

При 9 в «А» либо в «В» рано или поздно белые ответят в «С», и хираки чёрных будет скомпрометировано.

Что же касается 9 в партии, то благодаря ему после 11 очень усилилась угроза ч.«Д».

13 кажется слишком узким хираки. Но оно имеет смысл, поскольку угрожает ч.«Е», и это будет сэнтэ.

14, 16 – остро территориальные ходы в духе Исиды. В связи с ними хираки-цумэ 17 необходимо для поддержания баланса.



Д.1

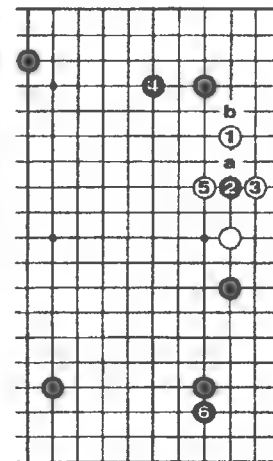
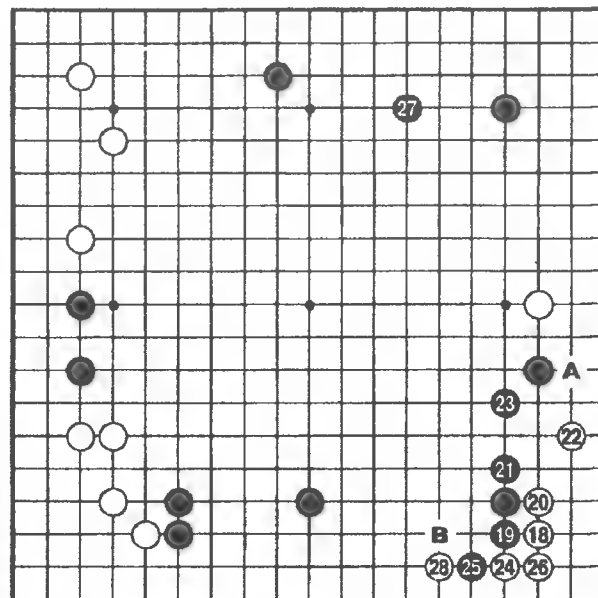
Рисунок 2 (18...28) Построение боя на материальные выгоды

Если бы белые сыграли теперь в 1 (Д.2) на правой стороне, стремились к быстрой стабильности, чёрные могли получить материальные приобретения с помощью ути-коми 2 и дальнейшего. Если же 1 в «а», то косуми ч.«b» и белая двойка оказавшись между двух огней, никак не способствовала тушению мойо противника вверх и вниз.

В связи с вышесказанным, вторжение в сансан 18 логично продолжает план белых с главной целью получения немедленной выгоды в виде защищённых очков.

Чёрные отвечают двумя хорошими ходами: хики 21 и косуми 23 (отличная форма), после чего могут быть, понятное дело, удовлетворены своей позицией.

27 в «В» оформляло территорию на нижней стороне, но это было бы в русле желаний противника; посоревноваться в расширении не слишком больших территорий. Чёрные играют 27 на верхней стороне и ждут, как белые будут защищать камень на правой стороне. Но белые отвечают 28, и это – типичное ёсу-миру, довольно задорный ход.



Д.2

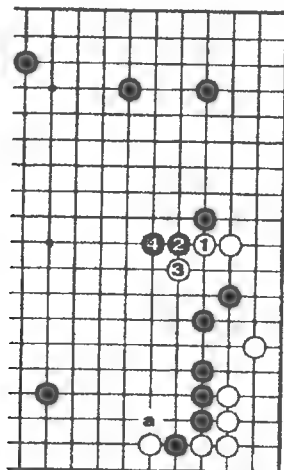
Рисунок 3 (29...43) Территория-то есть, но...

Белые внизу как будто бы сыграли кикаси, но чёрные не ответили.

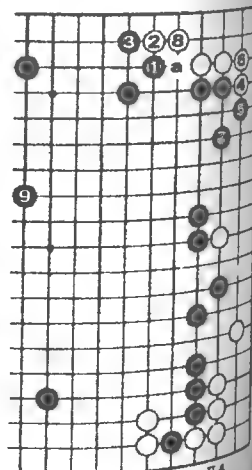
После 29 вариант на Д.3 не давал белым абсолютно ничего, поэтому они пошли на размен, чтобы без передышки разыграть правый верхний угол.

К 43 ходу у белых все четыре угла, и по пословице чёрным пора сдаваться. Однако мой чёрных между центром и правым бортом – глубокая долина, и, как я полагаю, они стоят хорошо.

Тем не менее, 35 заслуживает критики. 1 на Д.4 давало в результате темп, и этот темп можно было использовать для великолепного окружавшего хода 9. Если белые вместо 2 сразу играли 4, 6, чтобы затем «а» в темпе дало жизнь, то после ответа ч.8 разница с партией в территории была бы большая.



Д.3



Д.4

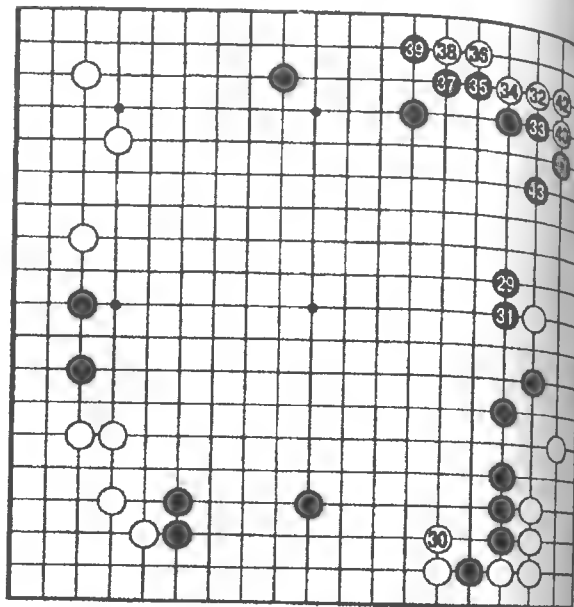


Рисунок 4 (44...61) Шаг за шагом

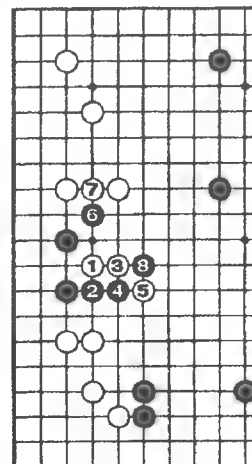
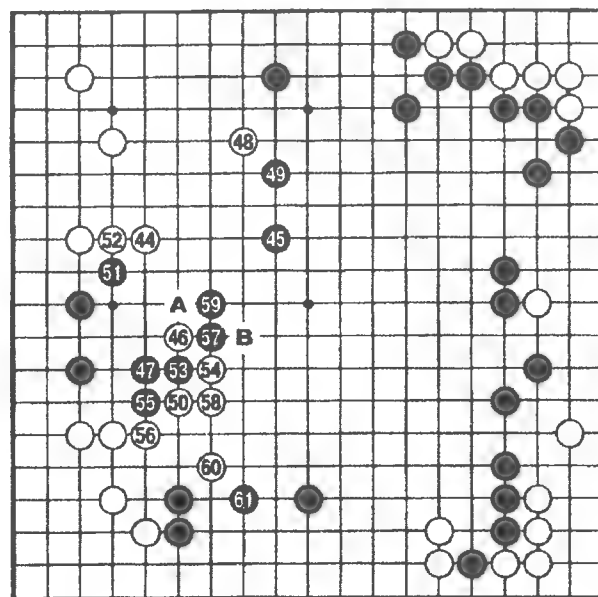
44 кажется неторопливым, но это верный шаг: на 6.45 чёрные непременно ответили бы боси ч.44, чтобы вести бой на окружение «до победного конца».

Соответственно, ч.45 – логичный ответ на 44, очерчивающий большую территорию.

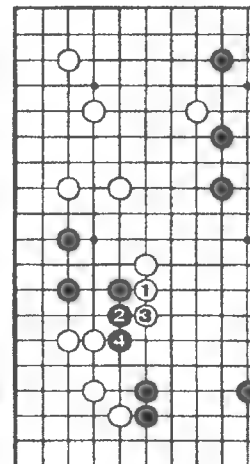
Если 46 в 1 на Д.5, что кажется весьма жёстким, то неуступчивое 2, 4 разрушает планы противника.

48, 50 – серьёзная борьба с БМ и лёгкий выход в центр. Этого белые не достигали при 1, 3 на Д.6, ввиду ослабленности левого нижнего угла.

51 – удар кикаси, готовящий тори-коми 57, 59, что стабилизирует группу и всю позицию. Если 59 в «А», то б.«В» дало бы белым слишком вольготный выход в БМ.



Д.5



Д.6

Рисунок 5 (62...75) Большое окружение

Затем правильное начало 62, 64 имело ошибочное продолжение 66, и этот сугубо защитный ход – причина поражения белых в данной партии.

Необходимо было прыгать 1 (Д.7). Решительное 2 разрушало многое на левой стороне, но скромное косуми 3 в темпе разрушало ещё больше и белые сохраняли шансы на победу.

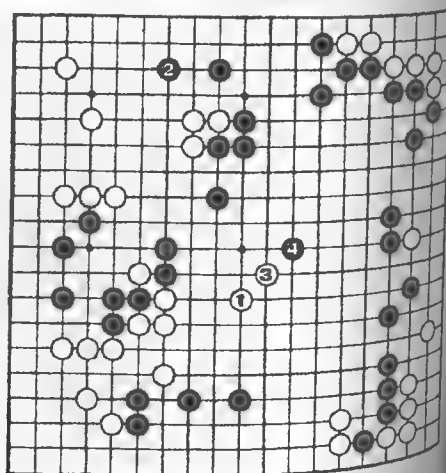
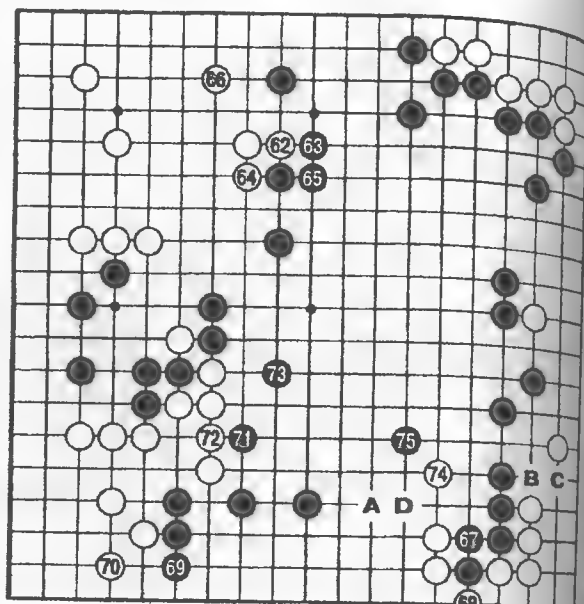
Теперь же чёрные после 71, 73 окружили большую территорию в центре, и это решило дело.

67, 69 – кикаси. Трудно представить себе шансы белых выжить после 68 в 74 или «А». Да и угроза отгрызания почти всей территории угла после 69 недвусмысленна.

Наконец, если 74 в 75, то ч.«В» - б.«С» - ч.«Д» с разрезанием. И так, поступившись значительной частью территории, чёрные выторговали себе гораздо более масштабную.

Запись до 75 хода.

Чёрные выиграли 5,5 очка.



Д 7

XXX лига Хонимбо

Белые – Рин Кайхо

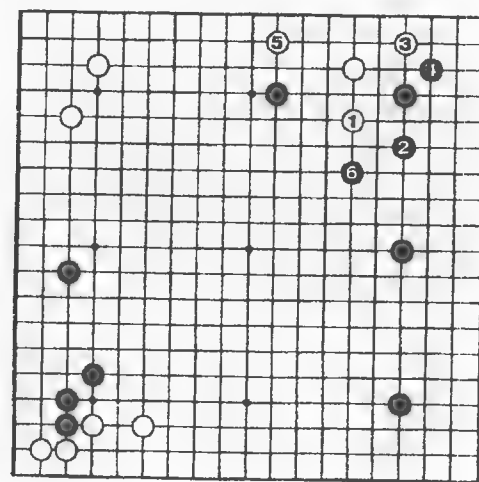
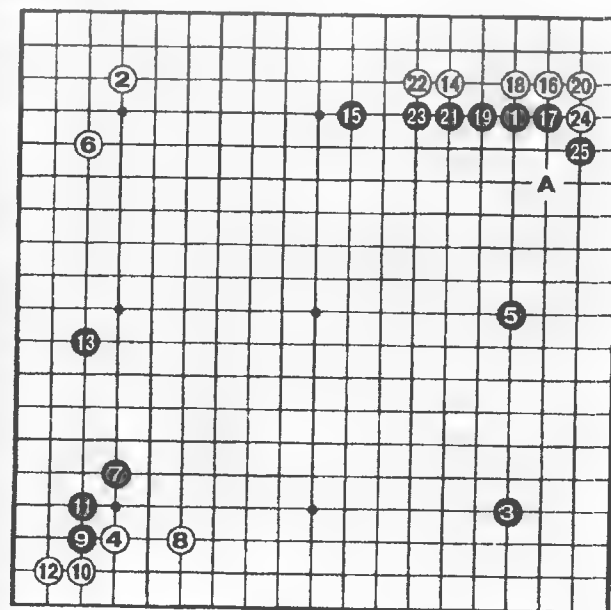
Рисунок 1 (1...25) Начало санрэисэем

1...5 – сразу же вызывает стремление к БМ. Какари 7 – в том же стиле. 8 – изящная поддержка – надёжный результат на пути экспансии чёрных с правого борта к центру.

9...13 – дзёсэки. Конечно же, после него пора переходить к правой стороне. Хасами 15 выманивает вход в сансан 16.

Дзёсэки на Д.1 вместо 16 тоже возможно, однако, слишком важная точка 6 попадала в руки чёрных. С занятием её БМ становилось реальностью.

24 – ёсу-миру, 25 – решительный ответ. Белые, очевидно, ждали ч.«А».



Д 1

Рисунок 2 (26...40) Сложное мойо

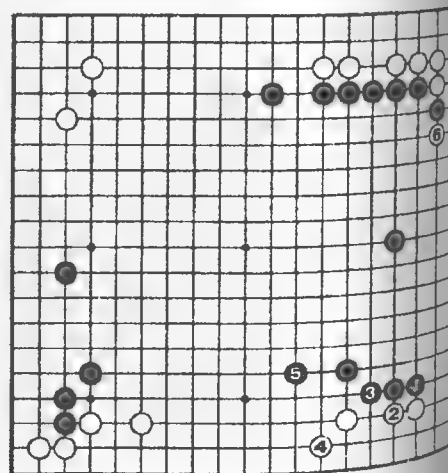
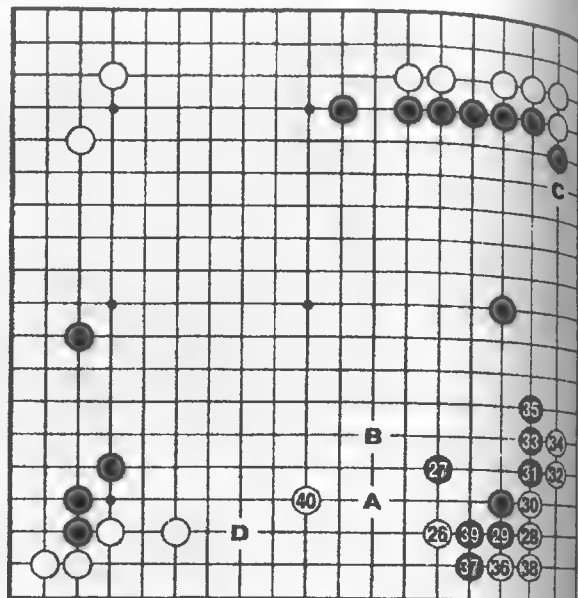
В ответ на 26 - ч.27 - дзёсэки, принадлежащее исключительно игре на БМ. Соответственно на б.«А» последовало бы ч.«В» - высокое давление в хорошем темпе.

Белые продолжают амаси-стратегию, вторгаясь в сан-сан 28. Возможно, ответ 29 покажется выверенным не совсем точно, и вы предложите вариант на Д.2. Соглашусь с вами, что это больше в духе мойо на правой стороне, но что делать с вторжением б.6? Это всё портит.

Обманывая эти надежды белых, чёрные просто и скромно достраивают БМ: 29...39.

До 38 хода - дзёсэки. Если затем б.«С», то ч.«Д» - совершенное цумэ, поэтому отвечать надо; и 40 - хорошо выбранная точка.

Теперь - внимание! Чёрным нужно найти единственно правильный следующий ход, который бы достойно продолжал их замысел, придав мойо зловеще-огромные очертания.



Д1

Рисунок 3 (41...48) Выгода-выгодой, но...

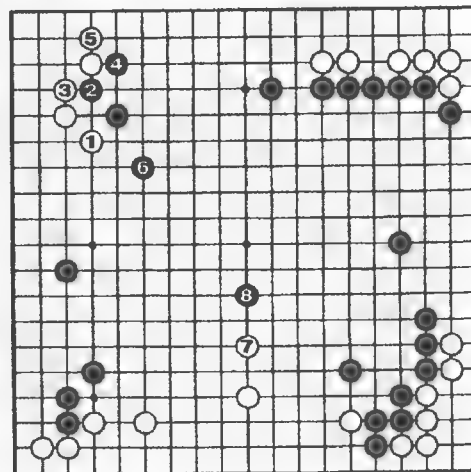
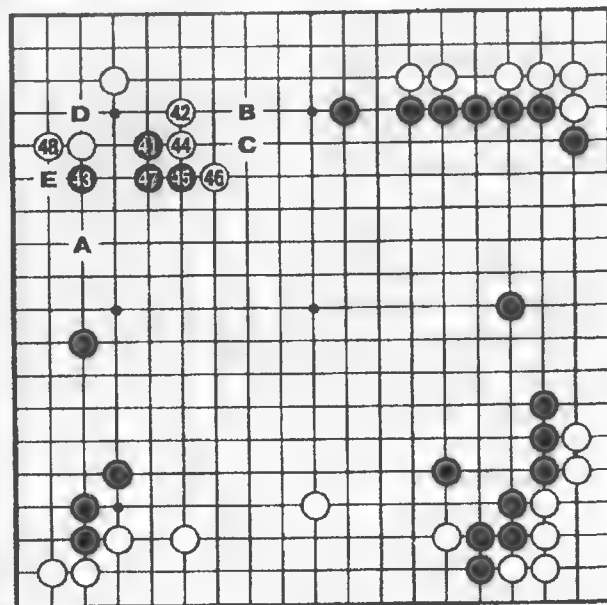
Этот ход - 41. Если место него, например, ч.«А», то б.«В»

А может, ответ белых 42 неточен? Ведь 43 очень ловко пришло...

Попробуем 1 на Д.3. К 8 ходу победа чёрных уже определилась.

44, 46 резко выдвигается в центр, но чёрным здесь нет урона: 45, 47 чётко фиксирует левый борт. Теперь, если пропустить 48, например, ради б.«С», то ч.«Д» отгрызает угол, и этого было бы вполне достаточно.

Кажется, бывает такое мойо, что любая попытка входа в него обернётся противнику уроном. Если 48 в «Е», то кири-коми ч.48 - судзи. Сагари 48 - хладнокровный ход. Если ч.«Е», то б.«С» с идеальной позицией.



Д3

Рисунок 4 (49...59) Помогает жертва

49 немедленно режет. Это — красивый план, связанный с жертвой. Здесь важная деталь: ч.51, вынуждающий 52. 52 в 1 на Д.4 плохо: 4 окажется ударом на две стороны. После же 52 ч.53, 55 реализует блокадный замысел. Предвидя это, белые могли 50 сыграть в 55, завязывая бой.

55 чёрным неловко было поворачивать в 1 на Д.5, выводя двойку из боя. Затем 5 нельзя было пропустить, и 6 давало белой группе комфорт посреди БМ противника.

После 57 белым уже нехорошо выходить б.«В» в из-за ч.«С» (можно и ч.«D») и в этом заключалась идея жертвы камня, предпринятой чёрными.

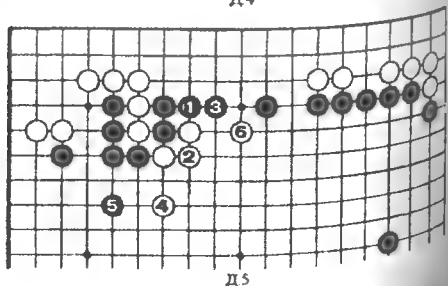
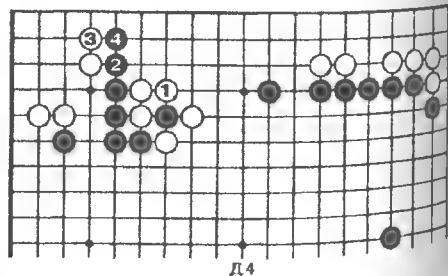
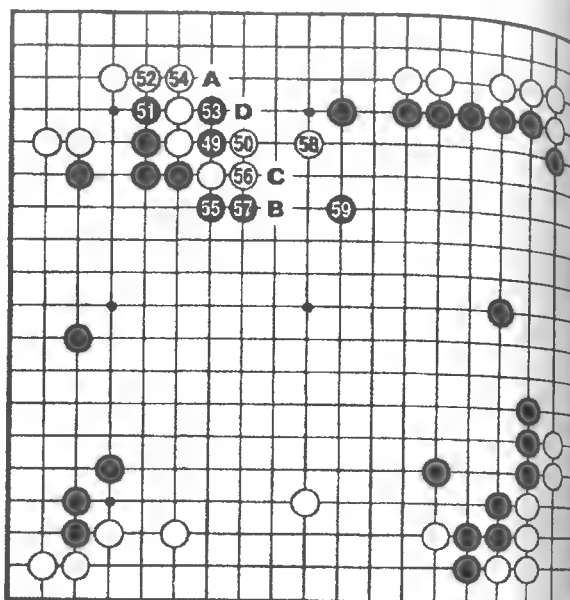


Рисунок 5 (60...73) Удалось сохранить 60 — последний шанс.

Отвечать на это ёскуру нужно. Если, например, ч.61 в «А», то белые, в темпе соединившись 61, затем выходили б.«В», помаленьку растаскивая очки противника, а если учесть жертву чёрных справа вверху то территории становилась вполне соизмеримыми.

В ответ на решительное 61 белые играют 62, желая навязать беспорядочный бой и надеясь на кикаси б.«С», б.«D»

и т.д. Чёрные могли опровергнуть это ч.«Е», но и 63 достаточно, хотя и несколько хуже.

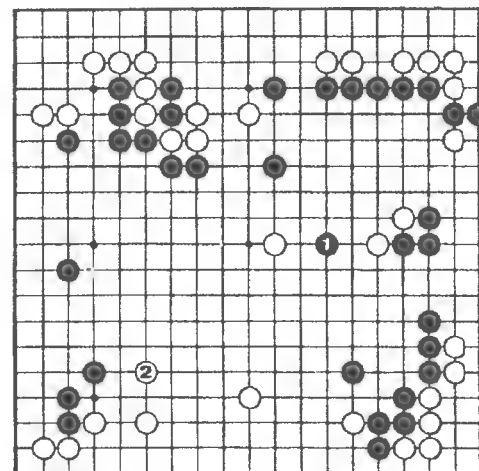
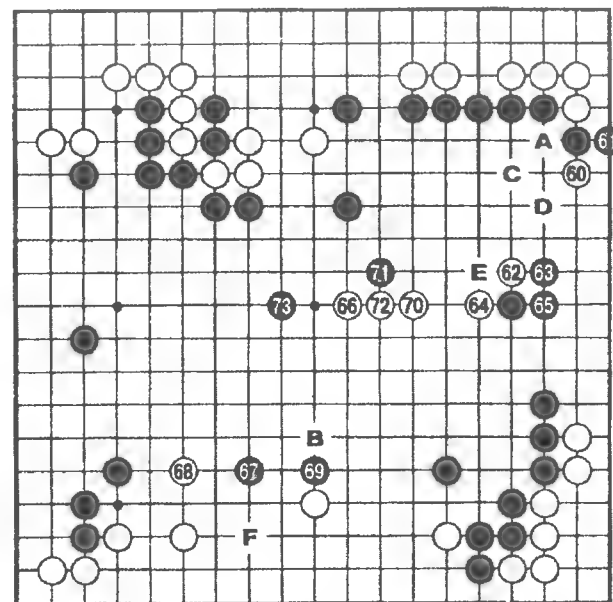
Затем 66 — соответствующая точка для вторжения. Если 67 в 1 на Д.6, то б.2 выравнивает баланс территорий.

67 — хитрый ход. Если б.«Е», то ч.70, и в мышеловке вместо двух камней уже три!

68 — контрудар, но ответ 69 с угрозой ч.«F» отлично работает на защиту и атаку.

70 — отчаянная попытка. Далее было ещё много всего, но план чёрных прошёл до конца — БМ создано с большим охватом.

Запись до 73 хода. Чёрные выиграли 0,5 очка.



Д 6

XXX лига Хонимбо

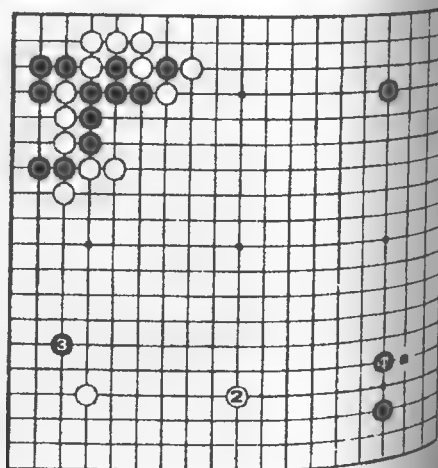
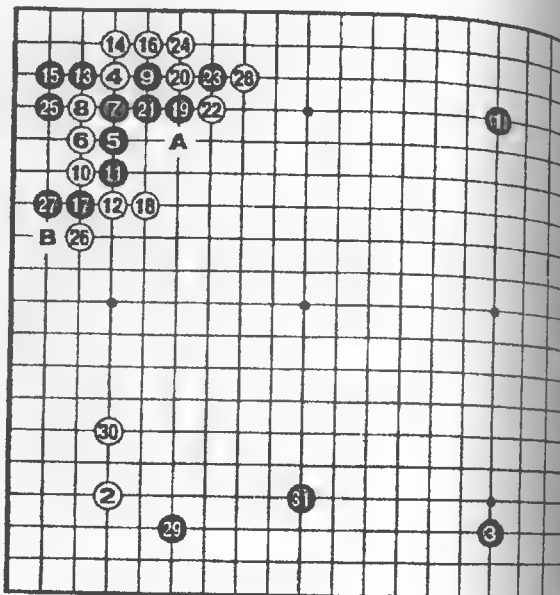
Синоvara 9 дан – чёрные

Рисунок 1 (1...31) Ясный путь

5...9 создаёт позицию надарэ (лавина) дзёсэ-ки. 16 – внешнее магари, или поворот наружу – одна из двух главных разновидностей этого сложного дзёсэ-ки. Белые получали двустороннюю блокаду, подкрепленную кикаси б.«А» и б.«В». В связи с камнем 2 – это возможность построения мойо слева. Чёрные компенсировали это всё очками. 29 – идеально ясный путь фусэки. Если вместо этого симари 1 ила «а» на Д.1, то б.2, и вторжение 3 за чёрных будет довольно вялым.

После же 29, ограничив возможности белых, чёрные подготовили себе отличный ход 31 – база мойо на правой стороне внизу.

Теперь уже перед белыми стоит задача тушения большого мойо; в игре на БМ симари лучше откладывать до полного оформления мойо.



Д.1

Рисунок 2 (32...50) К материальной выгоде

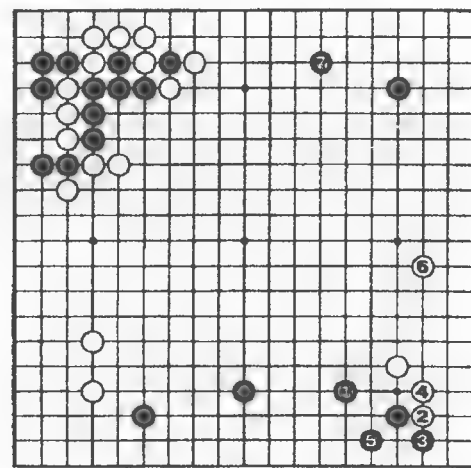
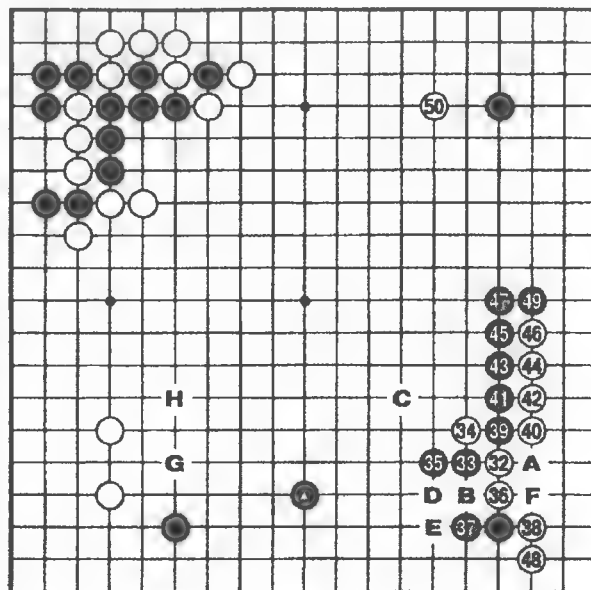
Если 32 сыграть низким какари в «А», то белыми ч.«В» сделает нижнюю сторону очень большой. В подобных случаях такагакари – необходимый способ.

Цукэ-ноби 33, 35 энергично укрепляет нижнюю сторону. 1 на Д.2 и дальнейшее – вполне возможно, но не кажется ли вам это слишком мягким?

38 в 41 – ч.38 – б.«С», или 46 в «В» – ч.«D» – б.«Е» – довольно интересные методы игры, но к данному положению они неприемлемы ввиду отличной позиции чёрного камня 1.

46 нехорошо было и сразу играть в 48, из-за стандартного удара (запомните!): ч.«А» – б.«F» – ч.46. Поэтому до 46 будем считать ходы сторон естественными.

49 в «G» было бы по-настоящему игрой на БМ. Но у белых находился ответ в том же духе: б.«H»!



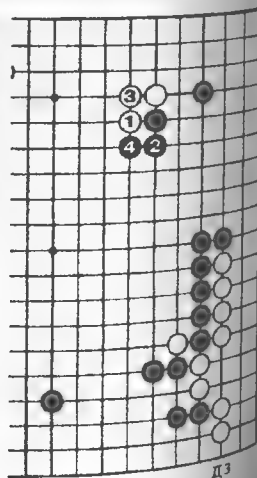
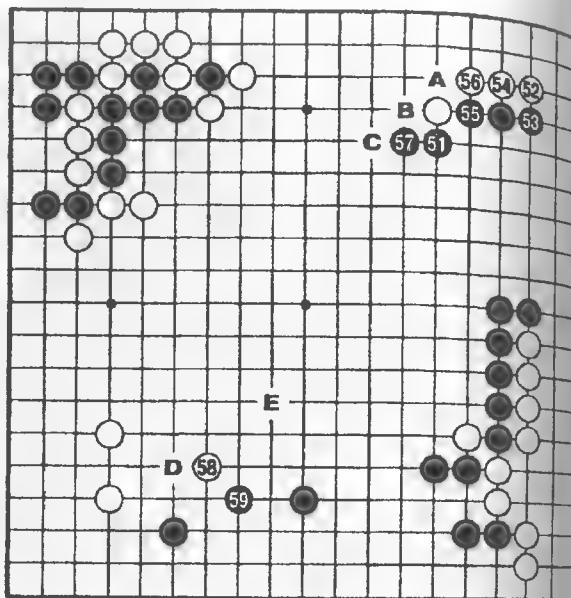
Д.2

Рисунок 3 (51...59) Энергия тэн-о-сан

51 сыграно в расчёте на 1, 3 (Д.3). Отвечая 2, 4 чёрные получали идеальную позицию. Видите, как они подкрадываются к центру, уже обозначив здесь будущее мойо?!

Поэтому белые не стали пока соревноваться с противником в высоком давлении, а пошли за материальной выгодой. Если 53 в 54, то б.53 спокойно входя в территорию противника. До 57 путь один. Теперь осталось адзи ч.«А».

Расчёт прост: белые защищаются б.«В», чёрные ещё протянутся ч.«С», и их плотность в центре будет расти и расти. Но здесь их ждало разочарование: белые находили господствующую точку позиции, так называемую точку – «тэн-о-сан» (небо-царь-гора) – 58! Заняв этот спорный пункт, они могут быть уверены в своем преимуществе. Справедливости ради следует заметить, что на 57 в «Д» у белых находилось хорошее продолжение: ниданбанэ б.57. Можно ещё обдумать 59 в «Е», однако косуми-коми 59 приведёт к ситуации, где чёрным трудно подсказать хорошее продолжение.



Д.3

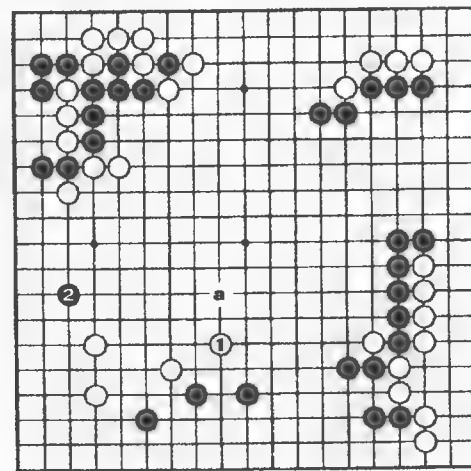
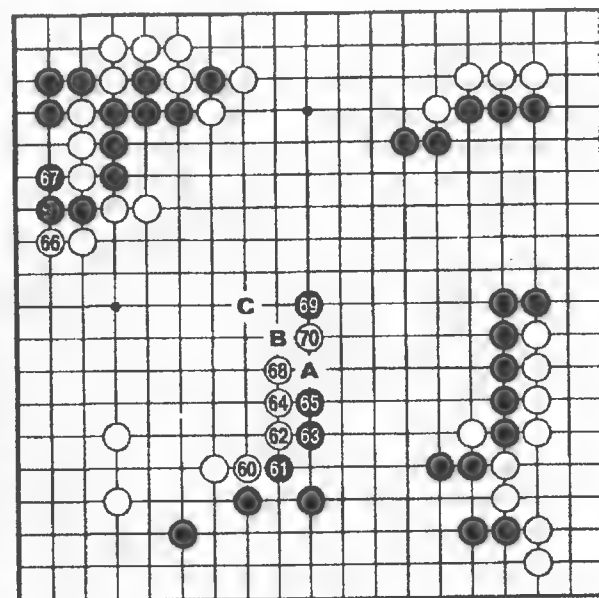
Рисунок 4 (60...70) Откровенное расширение

60, 62 – откровенное расширение БМ. В обычных условиях из 33 идеальных ответов противника 61, 63 такой метод считается плохим, но здесь ясно виден масштаб БМ противников, и граница между ними прокладывается явно в пользу белых.

Если 60 в 1 на Д.4, то в случае ути-коми 2 забрать этот камень не удастся. Возможно и просто ч.«а», гася мойо противника и подкрепляя своё.

Итак, с большим удовольствием позволив чёрным занять точки 63, 65, белые прыгают в 68. Но прежде кикаси 66, сейчас ему самое время.

69 в «А» после уже понесенных потерь (63, 65) просто немислимо (ответ б.«В» ясен). Само же 69 немного проясняет замысел чёрных: задействовать ещё и мойо справа. Иначе чёрные, конечно же, прыгнули бы сразу в 70; б.70 в «С» было бы слишком вяло.



Д.4

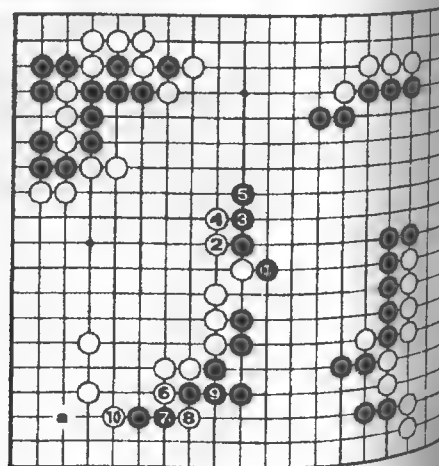
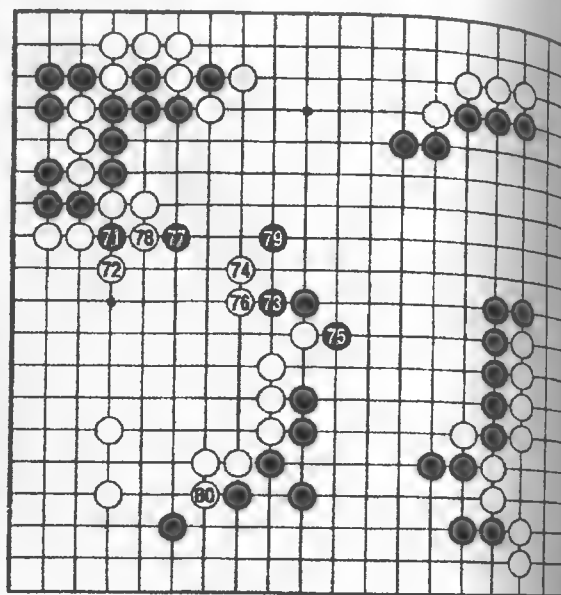
Рисунок 5 (71...80) Красивый ход, но...

Если 71 в 1 на Д.5, то 2, 4 защёлкивает центр и после 6...10 разница в очках белых и чёрных велика. 7 в «а» тоже не из тех контрударов, что могли бы повлиять на результат партии.

71 – отличный ход, который я не сумел предвидеть. Оказывается, на какаэ 72 заготовлено ситё-атари 73. Увы, приходится отвечать 74, 76, и разница не в пользу белых по сравнению с Д.5 велика. Чёрные к 79 ходу сумели выжать из своего БМ все возможное. Но... Но партия уже решена раньше: ходами 60, 62, и белые, повернув 80, подчеркивают своё лидерство.

Эта партия – яркий образец того, как свободно игра на территориальные завоевания может переходить в игру на БМ.

Запись до 80 хода. Белые выиграли.



Д.5

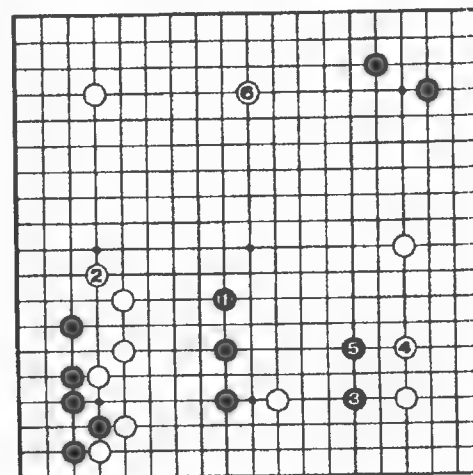
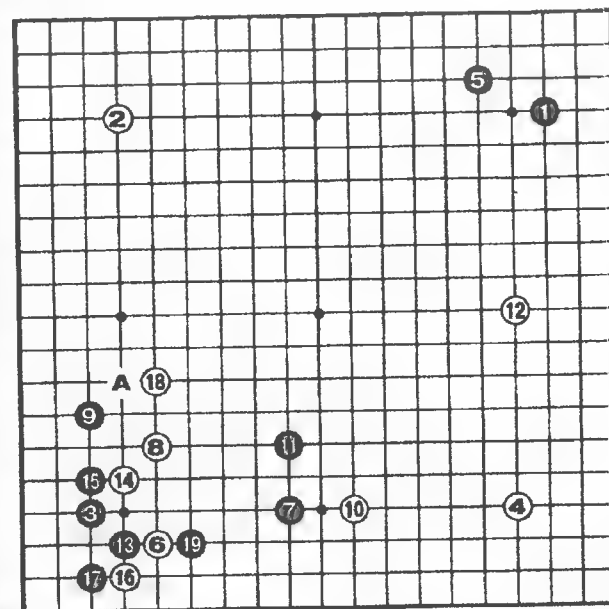
XXXI лига Хонимбо

чёрные – Кодзима Такахо
Рисунок 1 (1...19) Скорость

2, 4 – высокие ходы, в данном случае их расположение никак не навевает мысли о БМ! Таковы перекрёстные позиции.

Дзёсэки в левом нижнем углу хорошо бы доиграть ходом «А», но пункт 12 слишком важен, чтобы его отдавать. Теперь 13 утяжеляет форму белых. Это – обычное судзи, и 14, 18 – тоже.

19 – идеальная точка начала тяжёлой атаки на группу. Однако стратегически это – потеря курса. Более четкий план показан на Д.1. Тоби 1 имеет в виду удар ч.19 (на рис. 1), поэтому белые должны защищаться 2, и тогда ч.3, 5 – прекрасное ути-коми. Белые поворачивали бы в 6 и... начиналась совсем другая партия.



Д.1

Рисунок 2 (20...34) Влияние повернулось

20, 22 – смиряется с прижатой позицией. 23 – атакуя и захватывая территорию, сыграно в темпе. Однако боси 24 внезапно поворачивает влияние на нижней стороне в пользу белых; 26 не только защищается, но и создаёт угрозу б.«А», а 28 в ответ на вынужденное 27 сильно укрепляет влияние белых в центре.

29 – смелый и решительный способ добавить себе очков. Кроме того, косвенно это поддерживает нижнюю группу. Указав вместо 29 1, 3 на Д.2, всё же сделаем оговорку, что это не слишком ясный способ ведения боя, Не так ли?

Другое дело, что 33 можно было сыграть в тот же большой пункт на правой стороне (1 на Д.2), чтобы после б.«В» - ч.«С» - б.«Д» - ч.«Е» получить ко. Это несколько ускоряло темп развития.

34 – замечательная точка.

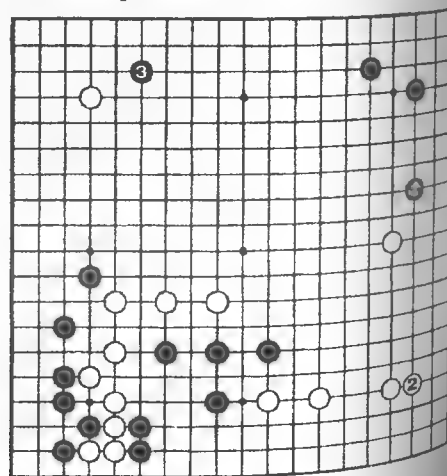
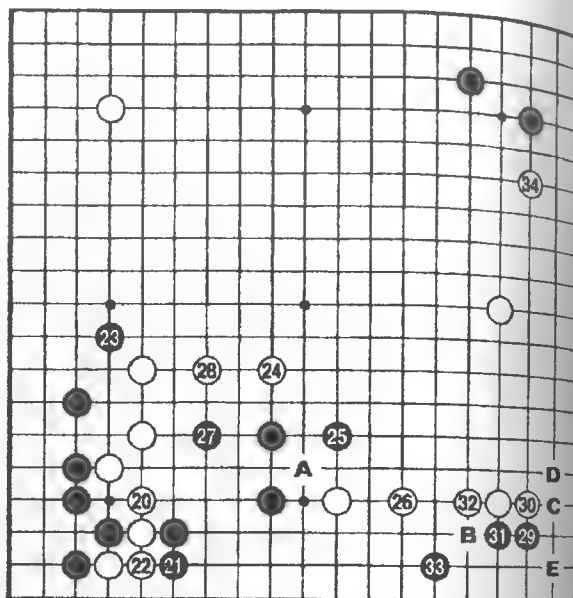
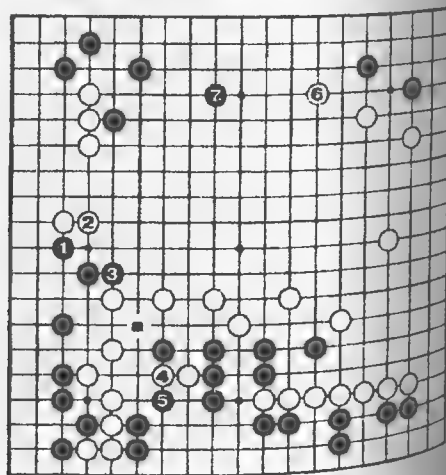
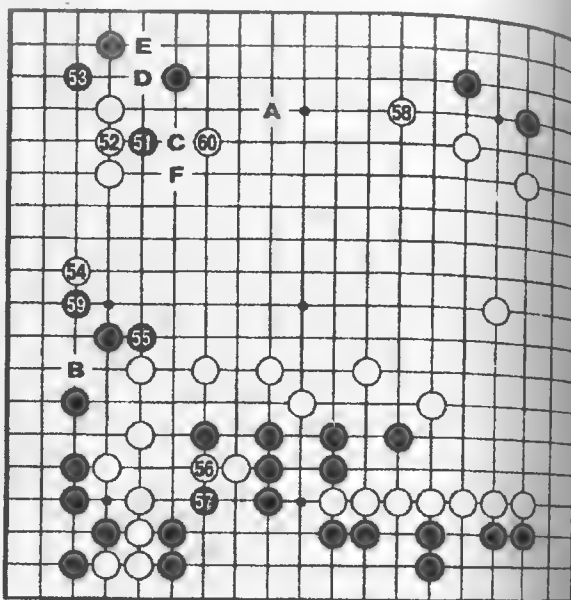


Рисунок 4 (51...60) Расширение

51, 53 не только отнимает у противника очки, но и готовит при случае атаку на левую группу. И всё-таки, по-моему, все эти идеи не стоят простого появления камня в районе пункта «А», ибо здесь – стержень всей позиции. 54 создаёт важную угрозу б.«В». Ответ 55 несколько медлителен. В варианте на Д.4 с косуми-цукэ 1 чёрные, так же, как в партии создавали угрозу ч.«а», но зато потом успевали к тому же сыграть 7, и разница эта – большая.

Теперь же на 59 белые отвечают тэнуки и пункт 60 связывает стороны с центром, решающим образом усиливая белых. Цуппари же ч.«С» не опасно благодаря варианту б.«D» - ч.«E» - б.«F».



Д2

Рисунок 5 (61...86) Красивый поворот

65 в 1 на Д.5 завоевало весь верхний борт, но укрепляло центр белых, а потому не пригодно. В партии чёрные сыграли лучше.

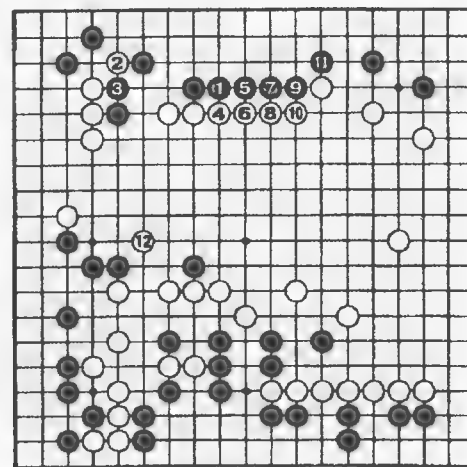
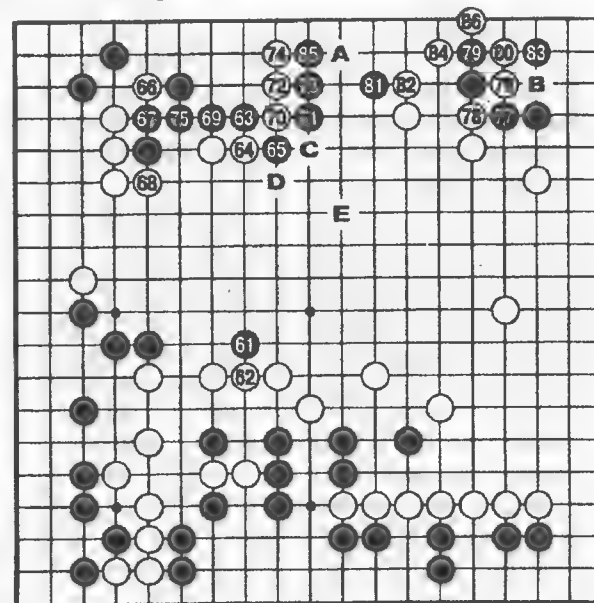
И на ёсу-миру 66 чёрные ответили искусно. Кири 70 – попытка использовать дамэдзумари противника, но 71...75 – самое сильное возражение.

Тем не менее, всех задач сразу (укрепление своей территории и сокращение мойо противника) чёрные решить не могут, 76, имеющее в виду б.«А», разбомбило угол чёрных. Если 79 в 80, то б.79 - ч.«В» - б.84, и теперь б.«А» и захват угла – миаи.

85 лучше было сыграть в «С». Теперь же, получив небольшое, но стойкое преимущество, белые реализовали его в мелком го после б.«D» - ч.«С» - б.«E».

Партия интересна неожиданным и лёгким поворотом к стратегии большого мойо.

Запись до 86 хода. Белые выиграли 0,5 очка.



Д5

XXXI Хонимбо, партия за выход в финал

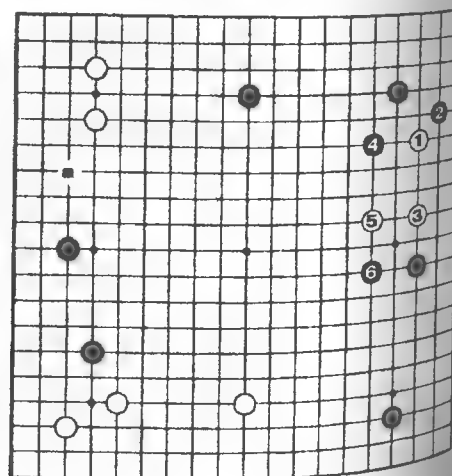
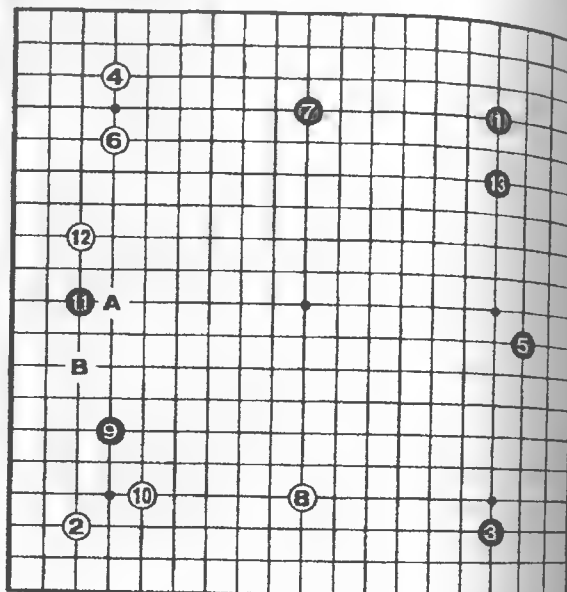
Белые – Като Масао

Рисунок 1 (1...13) Популярное фусэки

1...5 – в китайском стиле – фусэки, нацеленное на создание БМ.

6 (или 10, что является миаи), ограничивая распространение мойо противника, в то же время способствует созданию собственного БМ. Теперь 6.«А» становится ходом большой практической пользы. Поэтому 9, 11 – своевременная реакция. Цумэ 12 угрожает ударом «В», но у чёрных есть забота поважнее – они играют 13, закрепляя БМ на правой стороне.

12 в 1 на Д.1 было не лучше, поскольку чёрные дважды используя пустой подол групп противника (2, а после 6 - ч.«а»)) развивались в хорошем темпе, что довольно неприятно для белых.



Д1

Рисунок 2 (14...27) Территория белых – сорок очков

14 – энергичное ути-ги. Теперь противостояние: мойо – территория вырисовывается особенно ярко.

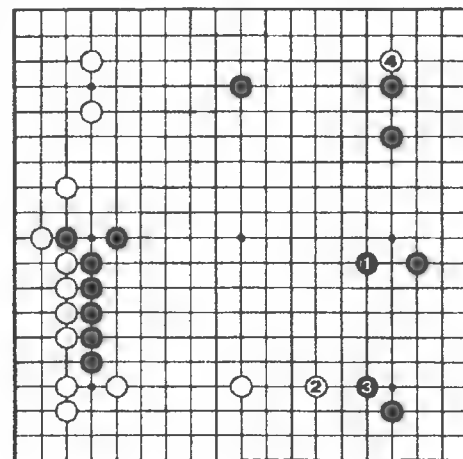
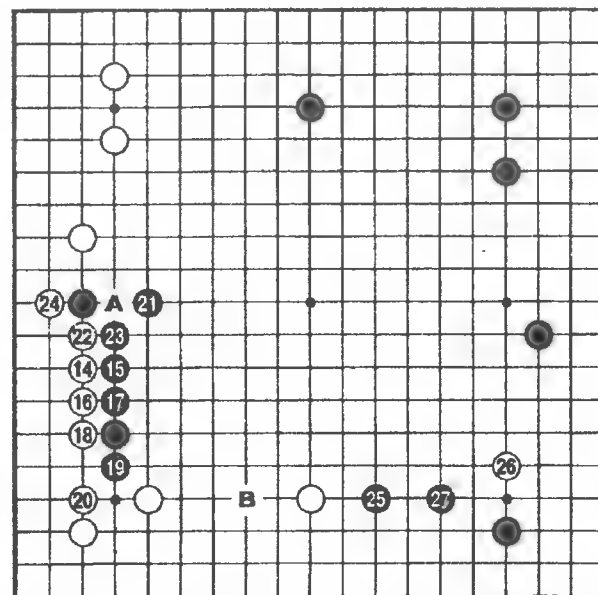
Кроме 15 иного ответа нет, вообще до 24 хода и думать нечего – торога одна.

Например, если 23 в «А», предотвращая ватари, то слабая точка 23 делает всю позицию чёрных тонкой, причём эта тонкость скажется даже на БМ справа.

Если 25 в 1 на Д.2, стандартно усиливая БМ, то белые в темпе ослабляли противника вверх и вниз к 4 ходу.

25 – совершенное хираки-цумэ. Теперь угрожает ути-коми «В», используется стенка слева. Белые чудесным образом сумели скомпрометировать этот ход, сыграв какари 26. Поддержка 27 вынуждена, и сразу камни чёрных внизу стали выглядеть скученно.

Однако вот вопрос: сам-то ка-кенъ 26 белые как собираются вырывать?



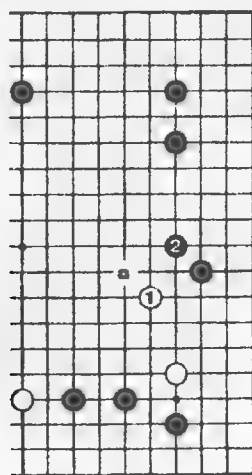
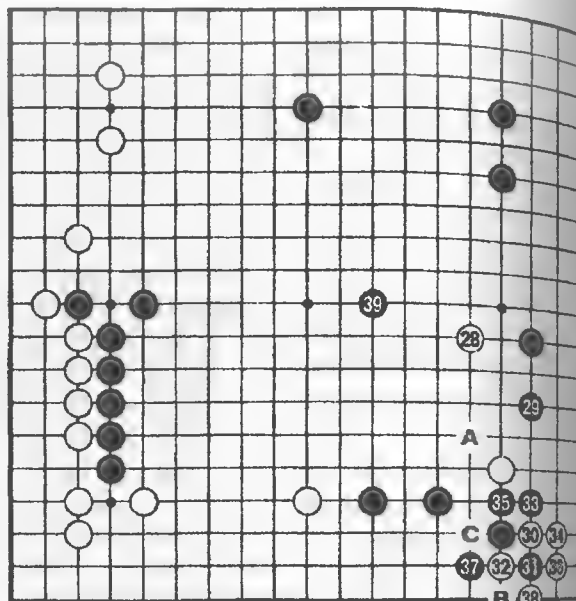
Д2

Рисунок 3 (28...39) Взгляд на центр

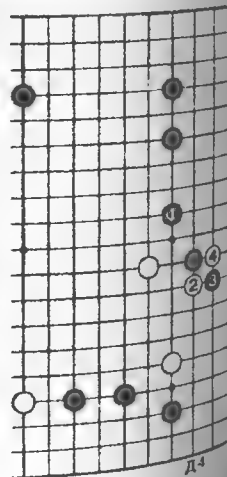
Конечно, 1 на Д.3 вместо 28 сохраняло связь с одиноким камнем, но ответ ч.2 серьёзно укреплял верхнюю сторону, одновременно готовя атаку «на всё»: ч.«а».

28 более хитрый ответ. Теперь на укс 1 (Д.4) последует судзи 2, 4, и белые устраивают позицию, что чёрным совершенно неинтересно. Цумэ 29 сыграно с идеей угрозы ч.«А» чтобы выманить противника на вариант 30 и т.д.

Если 33 в 37, то б.35 - ч.«В» - б.«С» - кикаси. К 38 ходу белые живут в углу, и тут становится ясно, чего добивались чёрные. Ход 39 делает заявку на очень большое мойо. Этот камень убил трёх птиц: поддерживал косвенно правую сторону, атаковал б.28 и расширил верхнюю сторону.



Д3



Д4

Рисунок 4 (40...47) Вялая атака

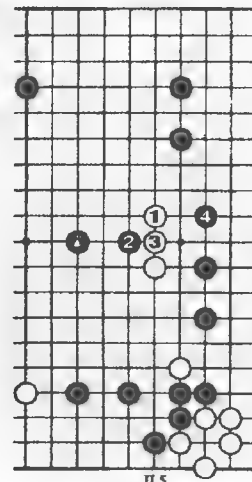
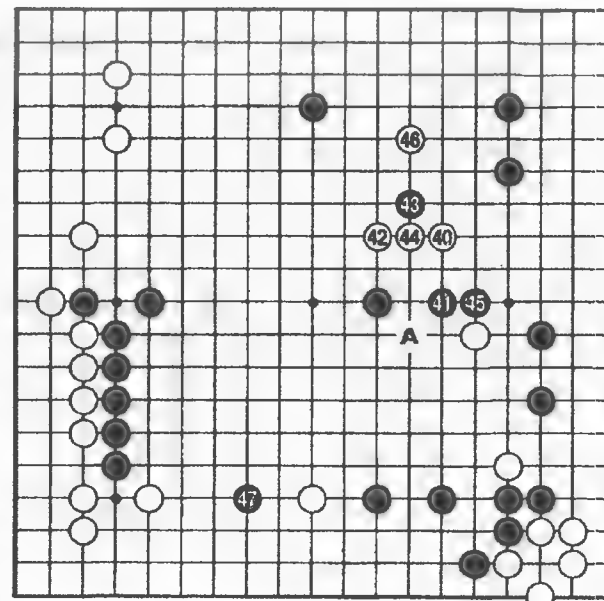
40 жертвует камень, чтобы потушить мойо противника сверху. Если вместо 40 - 1 на Д.5, то, благодаря камню А, атака чёрных развивается в отличном темпе. Позицию белых уже можно было считать проигрышной. Если же не расколоть камни противника 41, то белые сами сделают это ходом в «А».

43 сыграно с хорошей мыслью: утяжелить противника и ускорить тем самым темп атаки.

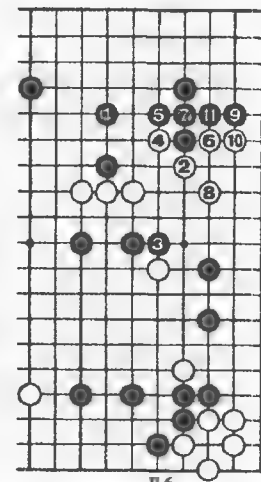
Но 45 - неправильное продолжение. Точный расчет должен был подсказать вариант на Д.6. Вероятно, белым пришлось бы идти до 11.

46 вольготно устраивается в центре, и партия белых кажется лишь чуть-чуть неприятной.

Но здесь чёрные достают из-за пазухи тяжёлый заранее припасённый камень: 47! Только теперь начинает реализовываться влияние стенки по левому борту - первоначальный план чёрных.



Д5



Д6

Рисунок 5 (48...59) Цукэ решает

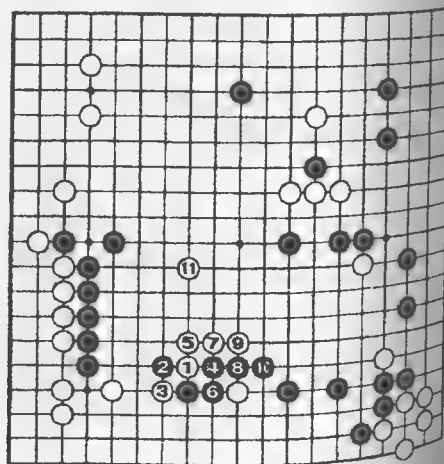
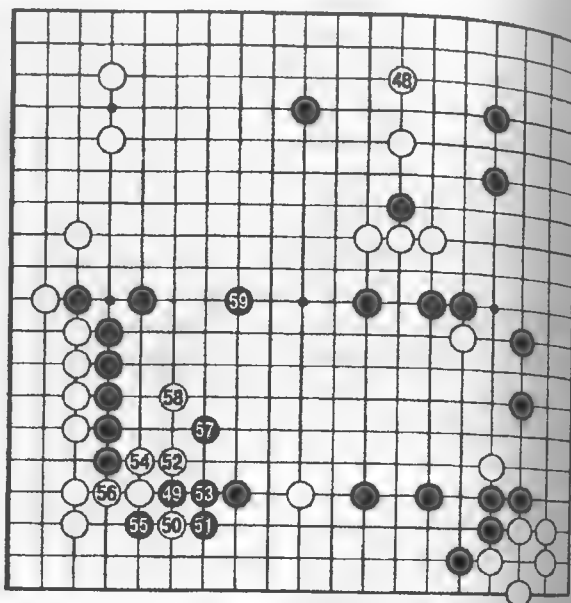
С тоби-коми 48 можно было не спешить. Гораздо срочнее был удар 1 на Д.7 – судзи-сабаки. Если чёрные хотели сохранить хотя бы нижнюю сторону, защищаясь 4, 6, то к 11 ходу теряли все в центре, к тому же сама стенка слева попадала под атаку. Вместо же 4 хорошего хода, поддерживающего центр, не находилось.

Теперь же цукэ 49 – решающий ход. Белые не смогут высунуть в центр голову группы. К тому же, 55 – сэнтэ, значит чёрным удалось даже расширить нижнюю территорию. Исход поединка предопределен.

58 – дамэ, поскольку 59, полностью обезопасив левую сторону, добавляет влияния в центре и косвенно поддерживает одинокий камень сверху. Несоизмеримые по ценности ходы.

Запись до 59 хода.

Чёрные выиграли.



Д.7

XXXI Хонимбо, первая партия

Белые – Исида Ёсио

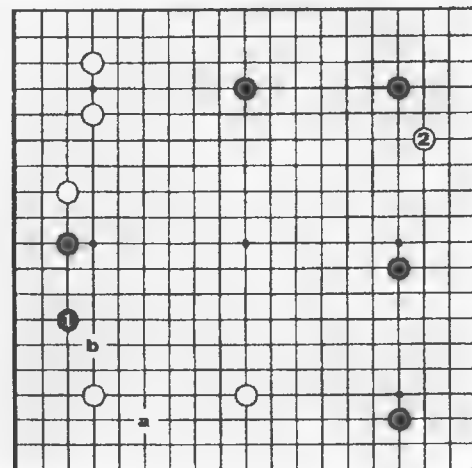
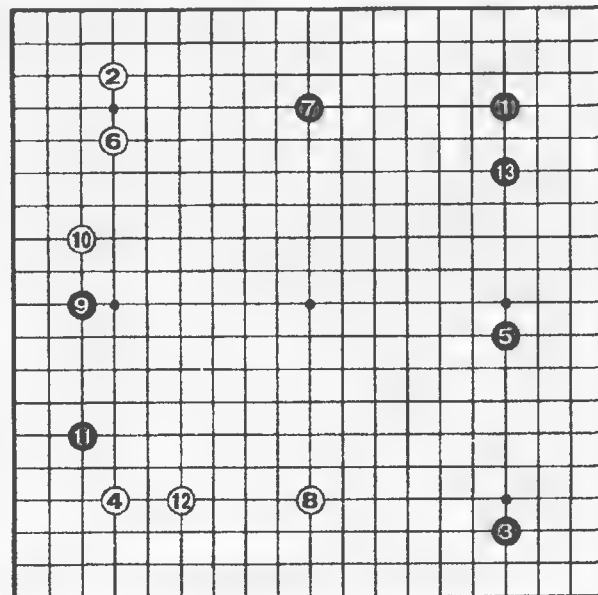
Рисунок 1 (1...13) Направление большого мойо

Высокий ход 5 часто встречается в последнее время. Конечно, это предполагает построение боя на большое мойо. 7 в ответ на 6 – самый большой пункт. Теперь на 8 чёрные разрушают левую сторону: 9, препятствуя БМ противника.

10 – точно выбранный пункт. Теперь чёрным тоже нужно проявлять точность при выборе какари.

11 – самое правильное. Если 11 в 1 на Д.1,

то белые могут играть тэнуки 2, вторгаясь в БМ противника. Если же двойное какари ч. «а», то белые легко защищаются «б». Подготовка 13 – важнейший момент построения БМ. Теперь у белых нет средств его разрушить, но ещё можно потушить.



Д.1

Рисунок 2 (14...29) Искусное тушение

14...18 – искусная последовательность. Затем чёрные вынуждены идти за противником до 27 хода. Если, например, 21 в 25, то б.«А» - ч.21 - б.«В».

Конечно, то, что скольжение 28 даёт белым жизнь внутри мойо, это неприятно. Но при правильной игре ни одна из сторон не может выторговать себе благ за бесценок.

Вот и здесь чёрных успокаивает, что в этой серии ходов камень ㊦ резко ослаб. Но сразу им заниматься не стоит, т.к. есть 29 – идеальный ход.

Простодушное развёртывание 1 позволяло белым контратаковать (2 на Д.2), и левая сторона стала бы неприятным фоном для всей позиции чёрных. 29 же выманивает 1, 3 на Д.3; и тогда 4 – идеальная точка, подготавливающая всё построение. Если же 1 в «а», что даёт много очков, то ч.«б» теперь к месту.

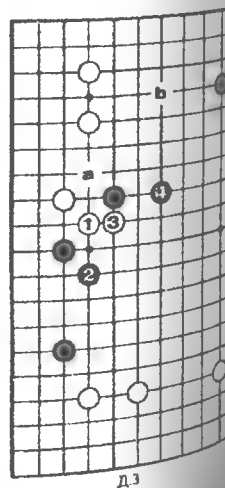
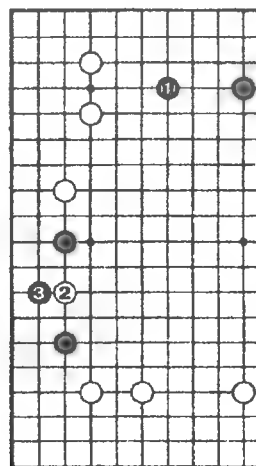
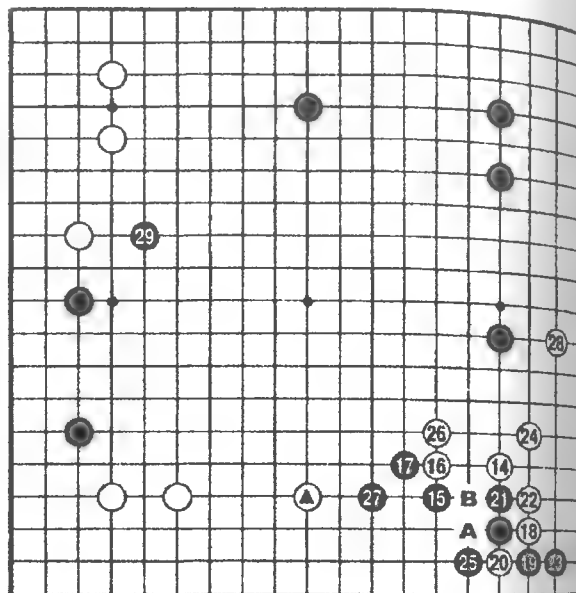


Рисунок 3 (30...39) Большая слабость

30, 32 – остротерриториальные ходы, предупреждающие вторжение в сан-сан ч.«А». Чёрные могут удовлетвориться перехватом темпа. Но темпом этим они распорядилась плохо.

Вместо 35 следовало играть 1 и далее по Д.4. Это самый большой план. Оставив себе подзоки «а» и косуми-цукэ «б», чёрные спокойно позволяют противнику обосноваться в правом верхнем углу, чтобы ещё один выгаданный темп употребить на окружающее 11.

35 усиливает угрозу 39, кроме того, затем ч.«В» будет в темпе, ибо, если белые не ответят, последует ч.«С». Однако, отыграв в темпе 36 (территория) белые сразу делают свою позицию интересной. Во всяком случае, камень ㊦ выглядит теперь неважно. Чёрные бьют 39, но белые очень легко трактуют свой одинокий камень на нижней стороне и готовы принести его в жертву.

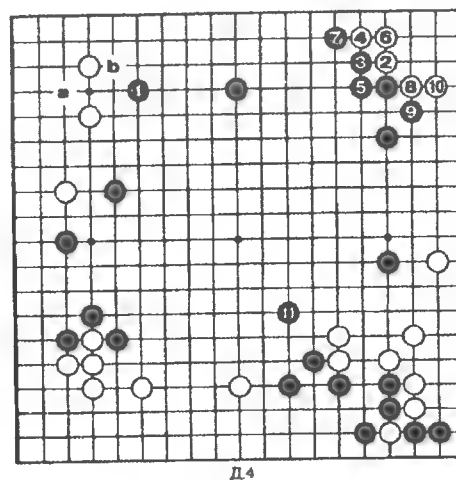
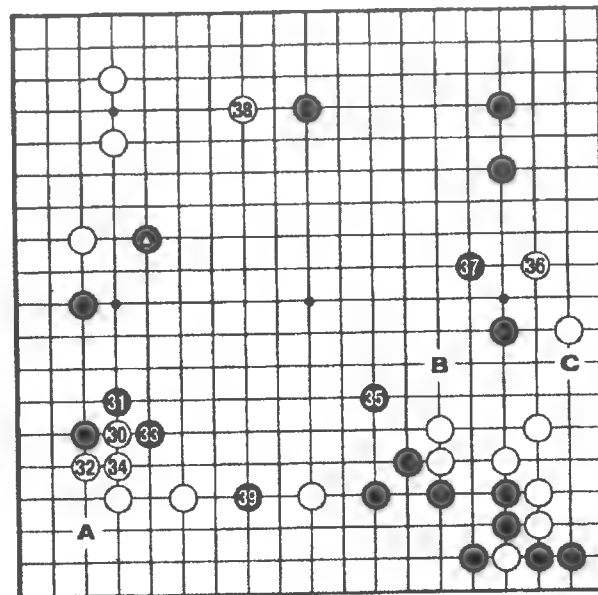


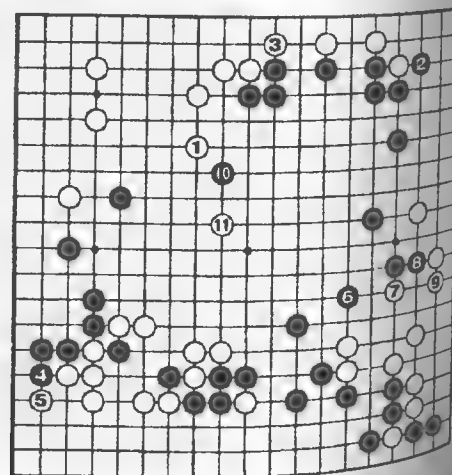
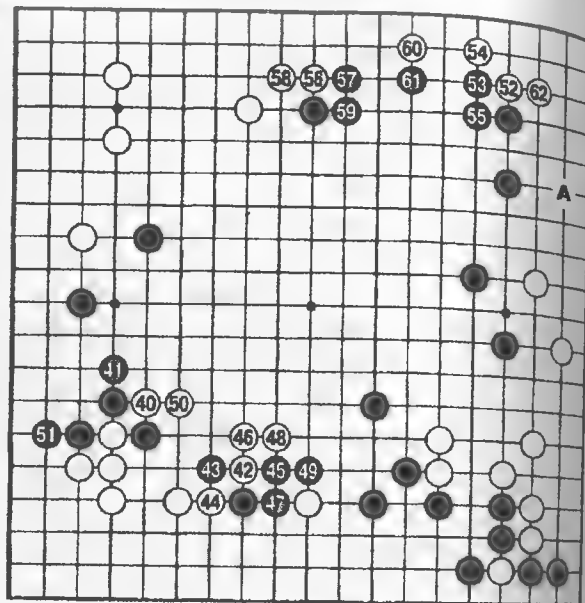
Рисунок 4 (40...62) Белые развиваются прекрасно

40 — кикаси, связанное с сабаки-судзи 42, 44. Чёрным приходится защищаться 45, 47, чтобы сохранить хотя бы нижнюю территорию, но теперь 48, 50 в темпе выходит в центр с плотной позицией, 51 — самое большое кикаси угрожая углу, чёрные укрепляют себя на нижней стороне. Это, пожалуй, единственное.

Но белые не реагируют, предпочитая разрушить БМ противника начиная с 52 хода. Чёрные начинают со всей силой ощущать у себя на плечах тяжесть неотыгранного коми.

53, 55 — другого нет, но теперь у белых появляется отличное продолжение 58. Если сейчас обрушиться на угол, то белые ликвидируют центральное моё простым б.59. Есть и скольжение б.«А».

И 60 — искусный ход. Теперь 62 можно было сыграть в 1 на Д.5, и исход партии к 11 ясно определялся в пользу белых: черным не сохранить центральную заготовку.



Д5

Рисунок 5 (63...93) Один ход всё разрушил

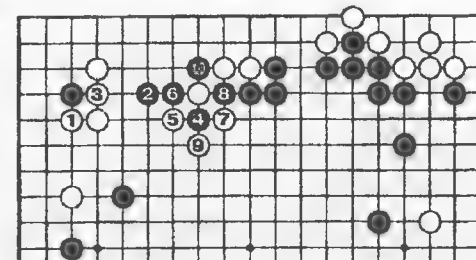
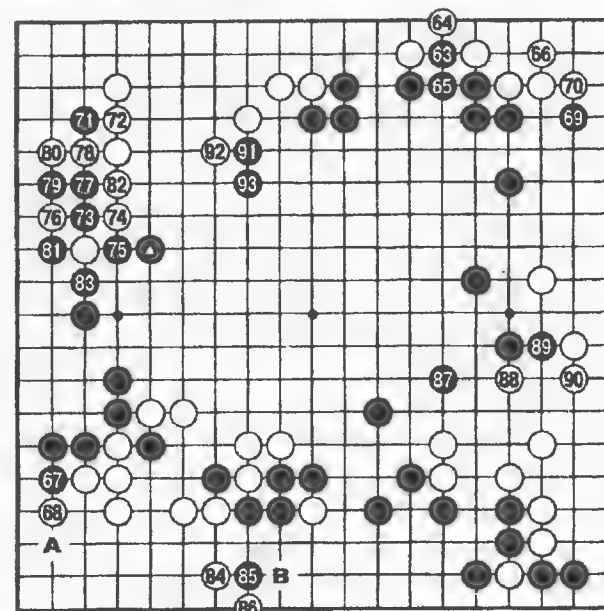
71, 73 хорошо задействовало камень б, и черным удалось большое отгрызание. Если 72 в 1 на Д.6, то 2, 4 атакует мой черных глубокой долиной, и к 10 ходу у белых остаётся только надежда на

84 предупреждает ч «А», и это большой ход, а вот 86 — ошибка. Вновь тоби б.93 решает исход партии в пользу белых.

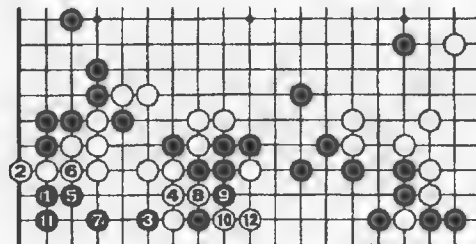
После 86 угроза б.«В»

для чёрных не столь опасна, и белые зря испугались наскока 85. 86 вполне можно было пропустить, ведь в варианте на Д.7 получался нормальный для белых размен. Теперь же 91, 93 фиксирует преимущество чёрных в партии, которую они довели до победы, сделав первый шаг к титулу Хонимбо.

Запись до 93 хода. Чёрные выиграли 5,5 очка.



Д6



Д7

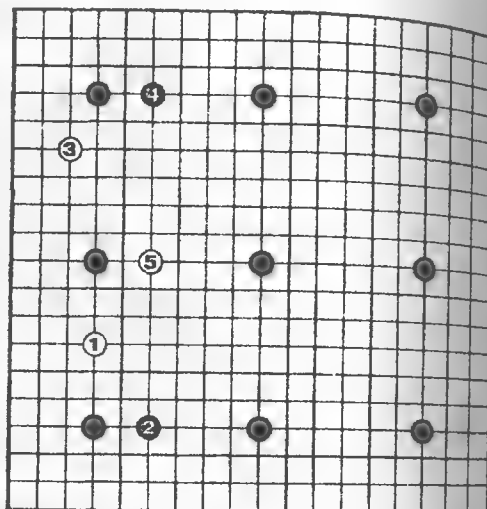
ПОСТРОЕНИЕ БОЛЬШОГО МОЙО В ФОРОВЫХ ПАРТИЯХ

Камни в форовой партии стоят в хоси, так что большое мойо получается само собой. Например, в партиях с числом форовых камней от шести до девяти у чёрных как минимум на двух сторонах стоят в полной боевой готовности два санрэнсэя!

И всё-таки БМ возможно не только в руках чёрных.

Взгляните на Д.1. Не правда ли, боси 5 со всей решительностью намекает на возможность создания большого мойо на левой стороне.

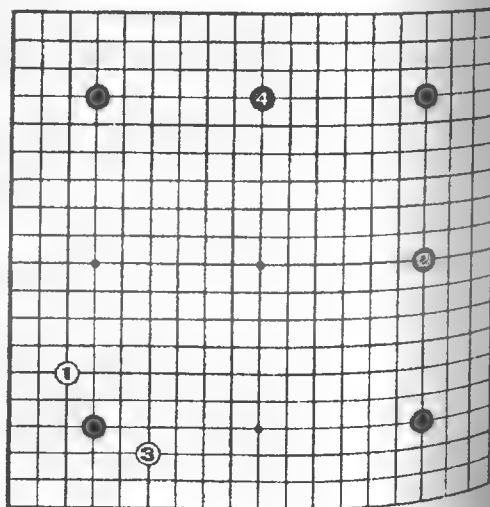
Поэтому в партии с большим числом форовых камней чёрным можно дать простой и практичный совет: сразу в центр! Например, если бы чёрные сыграли 4 в 5, возможности для создания БМ у белых уже не было бы.



Д.1

И в партиях с четырьмя – пятью форовыми камнями чёрным легко строить БМ. Вот пример (Д.2). Чёрные не ответили на какари, и уже созданы предпосылки для хорошей игры на БМ.

В партии на трёх камнях в случае занятия белыми последнего свободного угла, например ходом комоку, у чёрных есть простой способ игры на БМ, начиная с высокого какари, так, чтобы наилучшим образом использовать фон камня хоси за спиной?



Д.2

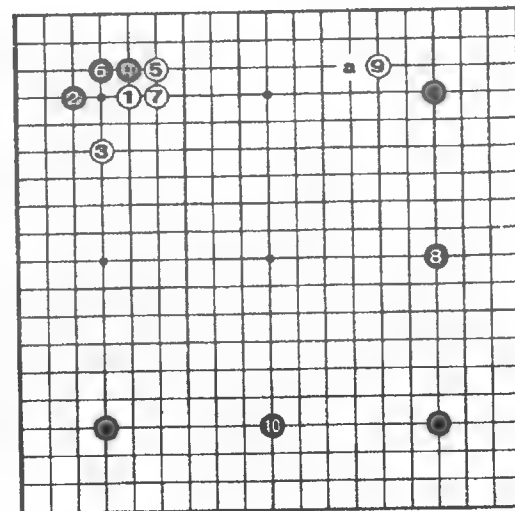
На Д.3 обратный случай: белые сами начали игру выдвигая к центру такомоку, что даёт на территориальное 2 походить к 9 ходу БМ на верхней стороне. Конечно, чёрные могли 8 сыграть в «а», но они решили что и сами могут вести игру на расширение БМ.

Ещё подобный пример, на сей раз из двух-каменной игры. Так чёрные получают БМ с перспективой развития на две стороны (Д.4).

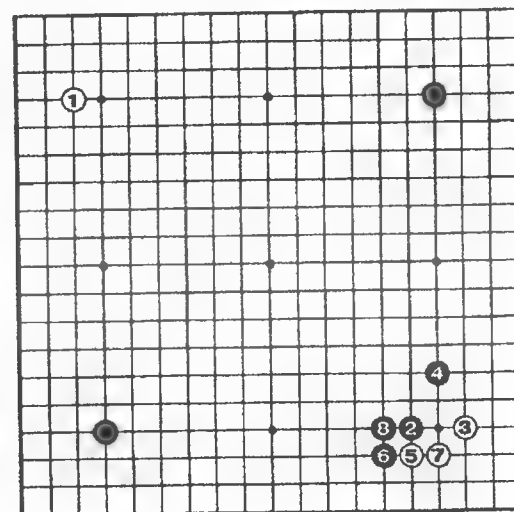
Вообще играющему чёрным нужно хорошенько усвоить

одну важную истину: хоси – не лучший способ защиты угла. Поэтому чёрным в самом начале партии разумнее проявлять активность, нежели пытаться опереться на слабые редуты против врага, превосходящего тебя хитростью и мастерством.

Игра на большое мойо – отличная цель для приложения этой розданной активности.



Д.3



Д.4

Из истории мойо (4) «Новое фусэки»

До выхода в свет этой великой книги, игра на мойо не могла получить ни фундаментального теоретического обоснования, ни широкого распространения. С осени 1933 года в течении четырёх - пяти лет и любители, и профессионалы Японии были одержимы одной идеей: «К центру! К центру!» Зачастую этот принцип сочетался с идеями БМ.

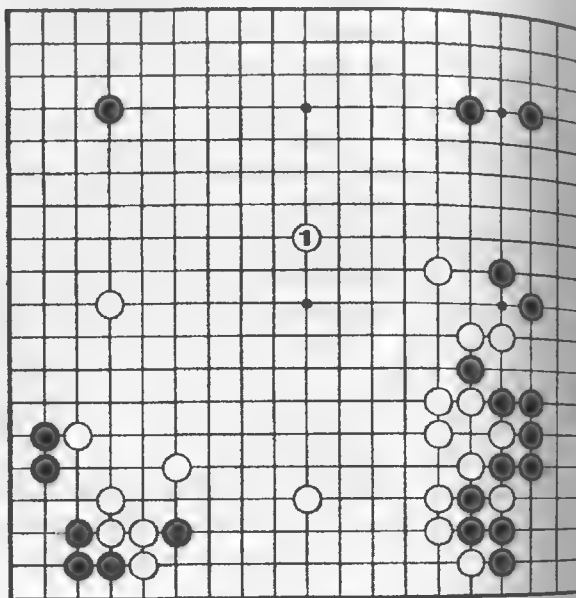
Создателями «Нового фусэки» были двое великанов Го Китана Минору и Го Сэйгэн. Примерно до 1929-30 года действовали исстари существовавшие принципы фусэки, нацеленные исключительно на получение материальных благ. Но уже активно искали двое обогнавших время пути и методы высокой игры. Китани экспериментировал, искал применения своим идеям о влиянии. Го Сэйгэн методом проб и ошибок развивал мысли о скорости развития. Из слияния этих двух могучих истоков и родилась река нового фусэки.

Один из первых практических образцов нового фусэки – на диаграмме.

Осенний Отэй 1933 года. Китани Минору (белые) – Хасэгава (оба тогда имели 5 дан). Из санрэнсэй выпло БМ белых на нижней стороне. Китани сыграл 1 и получал многообещающую игру.

Этим заканчивается наш экскурс в историю БМ, поскольку дальнейшее уже принадлежит не истории, а современности.

Ю.Макеев



Глава пятая

Тесты для проверки умения строить бой на большое мойо

Пришло время потренироваться в оценке и расчёте позиции, умении на практике применять почерпнутые в книге знания.

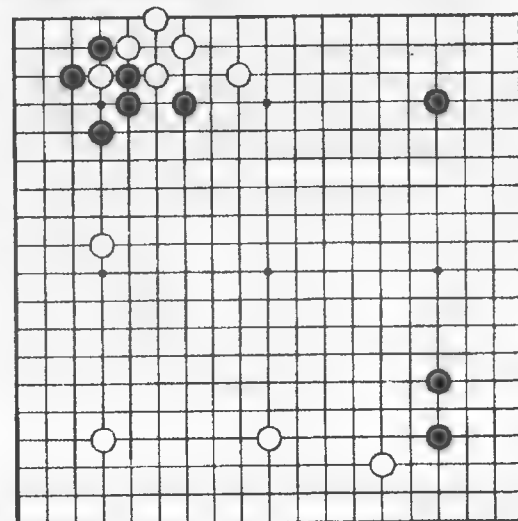
Все двадцать заданий взяты из моих практических партий. Обратите внимание не только на правильные решения, но и на ошибки – они типичны. Решившим половину заданий присваиваю «Первый дан игрок на большое мойо»!

Тест №1. Ход чёрных.

Где большой пункт?

Где-то на горизонте уже БМ.

Впрочем, его готовят обе стороны. Чем же заняться чёрным: растягивать своё мойо или вторгаться в заготовку противника?



Тест №2. Ход чёрных.

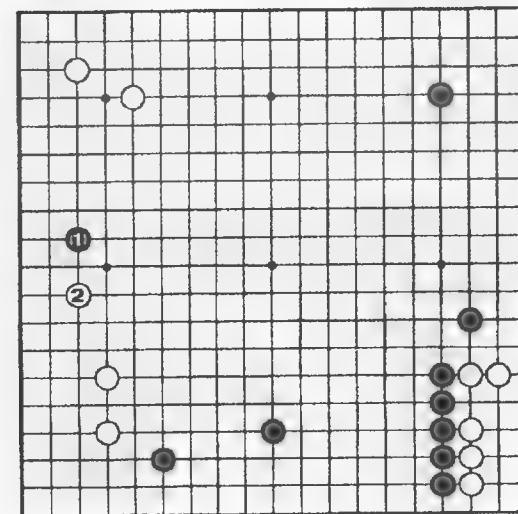
Два плана

Чёрные сыграли вари-ути 1,

имея ввиду миаи: влево и вправо прыжок на три пункта. Белые

ответили цумэ 2.

Где самый большой пункт?

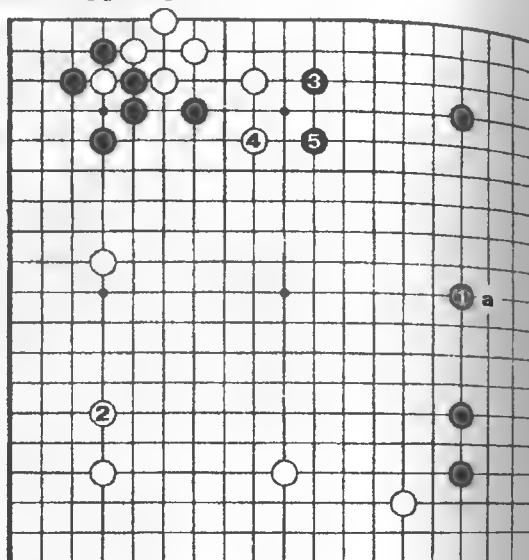


Ответ на тест №1
Способ сердце успокоить

Д.1. Соревнование в растяжке территорий

1 должно захватить большой пункт на правой стороне. Белые тоже растягивают мойо: 2, но теперь 3, 5 начинает делить доску на неравные части, и чёрным достаётся больше.

Если же 1 в 3, то белые не ответят на верхней стороне, а сыграют вари-ути «а»



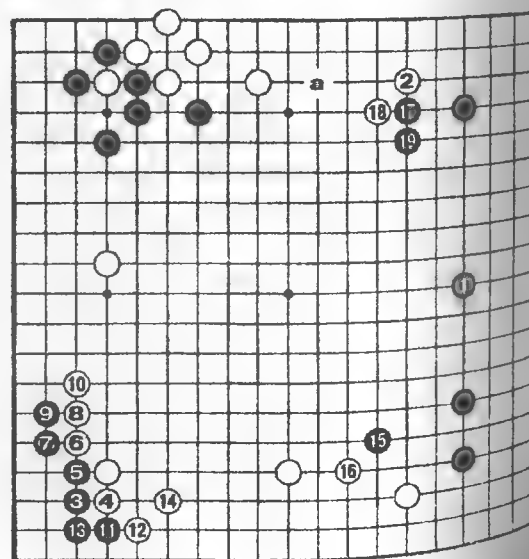
Д.1

Д.2. Правильное решение. Как было в партии

Белые сразу ответили 2, прикрыв ч.«а».

Чёрные вторглись в сан-сан. Здесь это вероятно единственный ход. Хотя обычно играетс я какари ч.8.

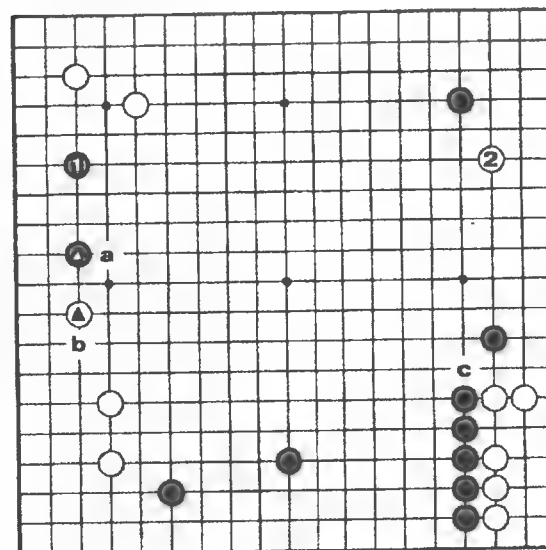
14 укрепило БМ, затем чёрные увеличили масштаб своих завоеваний: 15 и цукэ-ноби 17, 19.



Д.2

Ответ на тест №2
Не скупиться!

Д.1. Если бы не было 1, белые имели в своём распоряжении пункт «а» для расширения мойо. Если бы не было 1, ход ч.«b» отлично использовал пустой подол белых на левой стороне. Обмен: 1 - 4 равноценен а вот цена ч.1 невелика. Какари 2 с дальнейшей угрозой ханэ-даси б.«с» делает позицию белых предпочтительнее.

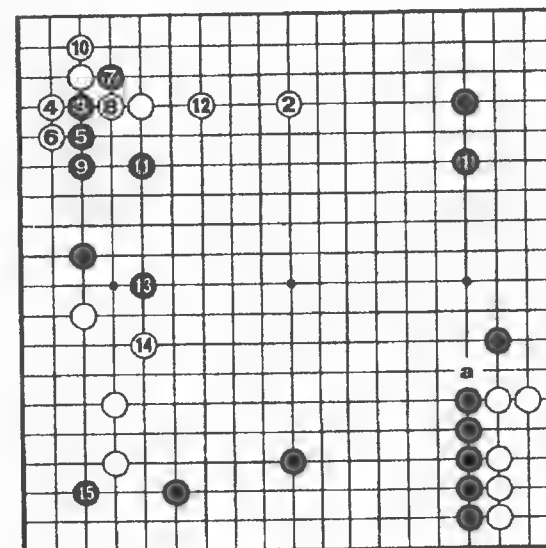


Д.1

Д.2. Правильное решение. Как было в партии.

Чёрные обязаны воспрепятствовать какари белых с дальнейшим б.«а».

1 – самый правильный путь. Теперь на 2 есть вторжение в левый верхний угол. К 13 ходу чёрные располагаются вольготно, если 14, то ещё одно вторжение – в левый нижний угол, что сокращает БМ противника и увеличивает своё.



Д.2

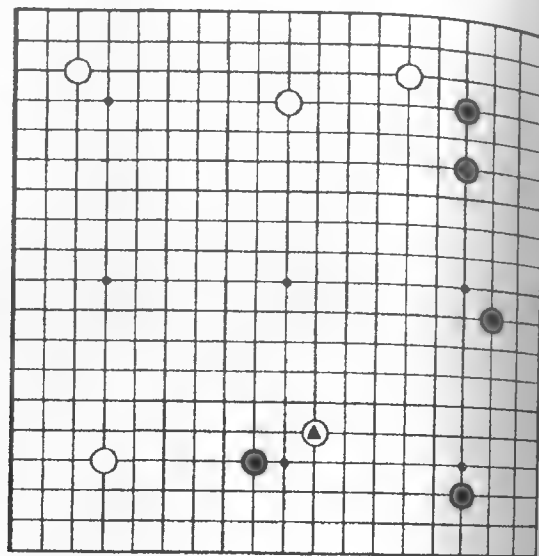
Тест №3

Ход чёрных. Самое быстрое тушение.

Как вы оцените ход ④?

Подскажу, что по большому счёту это вообще не ход.

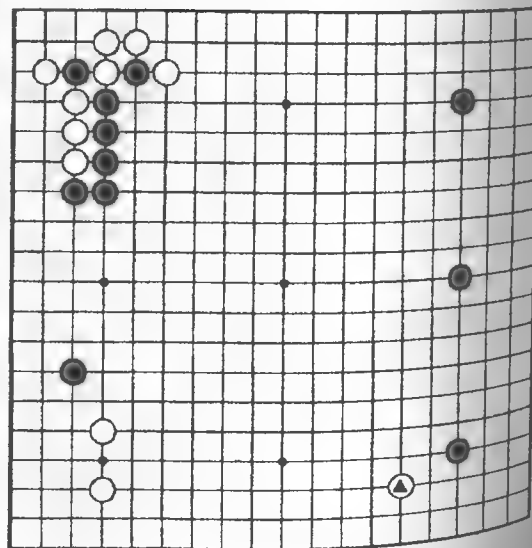
Как это доказать?



Тест №4

Ход чёрных. Плотность мойо.

Только что белые сыграли ④. Нужно внимательно проанализировать смысл этого какари и его взаимодействие с остальными камнями на доске. Затем вы найдете единственно правильный ответ, который блокирует замысел противника и откроет дорогу собственному БМ. Итак, одним камнем — двух птиц.



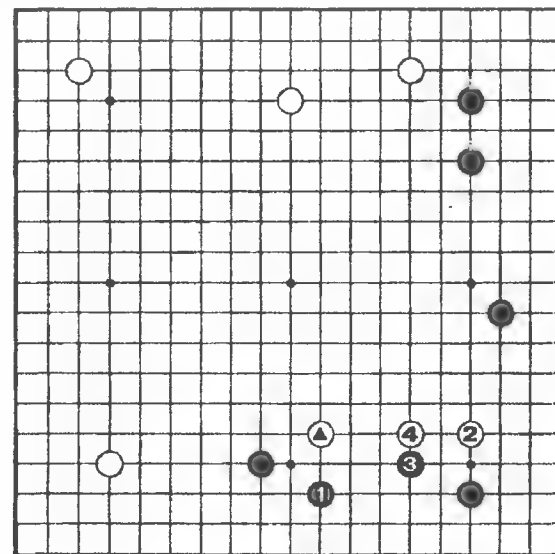
Ответ на тест №3

Параллельные тоби — коротко и ясно!

Д.1. Неудача. Навстречу желаниям белых

Большое мойо — ещё не территория. Стремление непременно защитить свои камни привело здесь чёрных к кривую дорожку. Обмен: ④ - 1 — неравноценен. Какари 2 хорошо действует на обе стороны. 4 — отлично блокирует.

В этом варианте содержится подсказка правильного хода.

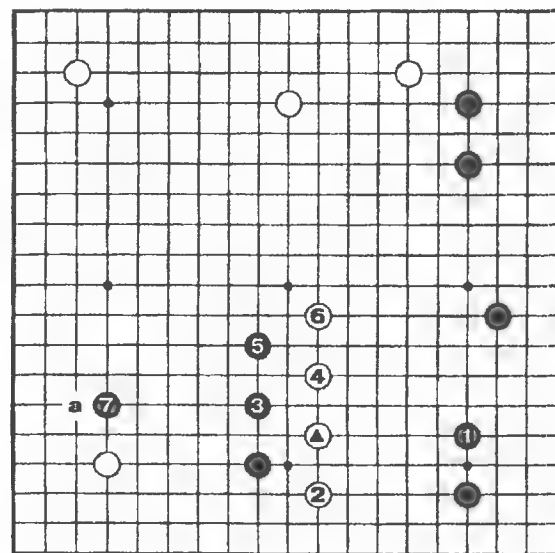


д1

Д.2. Правильно. Как было в партии.

Надо отнять у противника этот лучший пункт: 1. Теперь если ч.2, то камень 4 всплывает. Если же б.2, то параллельное тоби усиливает только чёрных.

Затем 7 — отличная точка (т. «а» не решает задачу).



д2

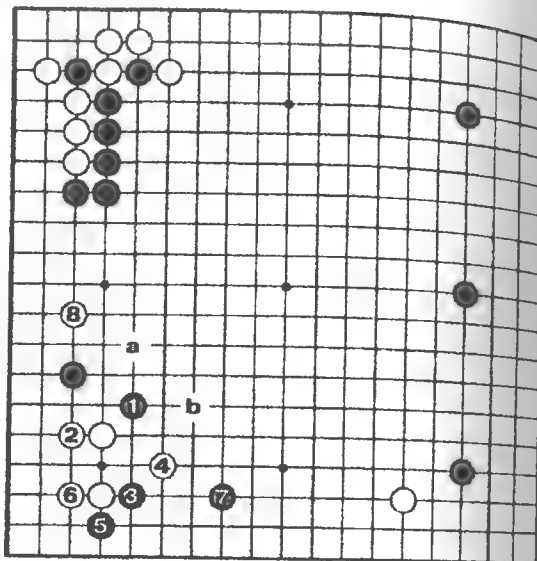
Ответ на тест №4

Подкрепление плотности

Д.1. Неудача. Так было в партии

Как 1 оказался холостым выстрелом. Отличный ответ 2 усилил плотность позиции белых.

Теперь 3 лучше было вернуться в «а», потому что, высунув голову 4, белые получили в дальнейшем возможность удара 8 и чёрные быстро оказались в трудном положении. ...Я рассчитывал на б.2 в 4 - ч.«б» с развитием в хорошем темпе.

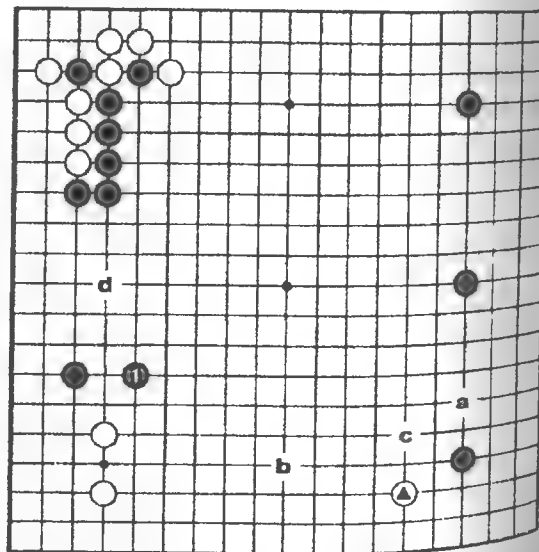


Д1

Д.2. Правильное решение. Совершенное тоби

Если на какари 4 ответить ч.«а», то б.«б» получая БМ на нижнем борту. Имея в виду эту позицию, чёрные играют тоби 1 в спорную точку обеих сторон. На левой стороне чёрные развернулись от двух - через пять - тонкое хираки. Теперь оно соответственно укреплено. 1 также хорошо выдвинулось над нижней стороной. Потому и считаются такие тоби - совершенными.

Если 1 в «с», то б.«д» и завязывающийся бой выгоден белым.



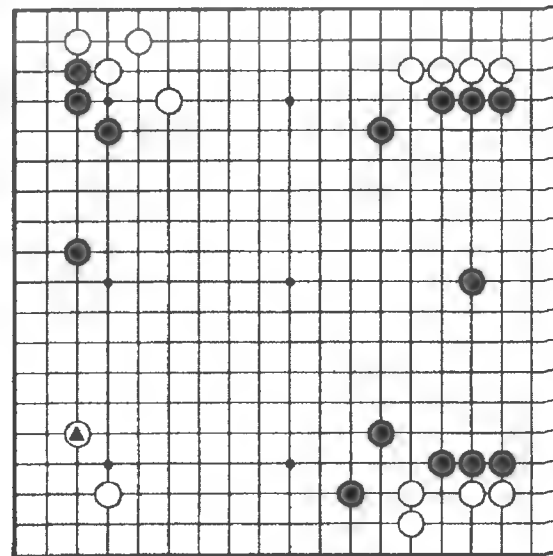
Д2

Тест №5

Ход чёрных. Расширяться или окружать?

После симари 4 у белых все четыре угла.

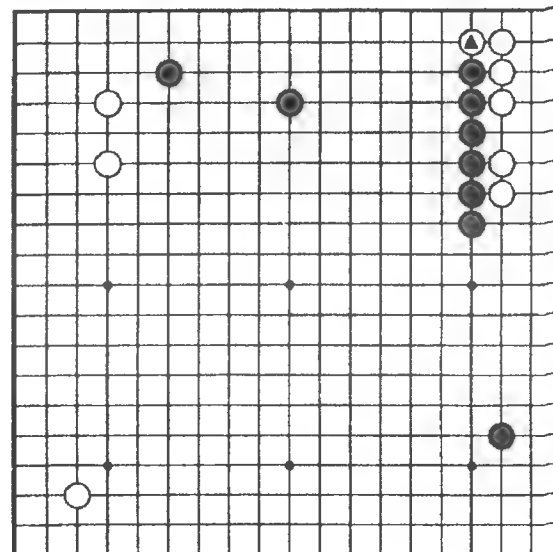
Мойо чёрных справа - тоже серьёзный козырь. У чёрных, возникает дилемма: расширять БМ или акрывать его от вторжения. Как вы думаете?



Тест №6

Ход чёрных. Неприятное кикаси

4 с интересом ждёт, как ответят черные. Под угрозой вторжения верхнее мойо. Но взгляните на всю доску. Может, где-то есть более важный пункт?



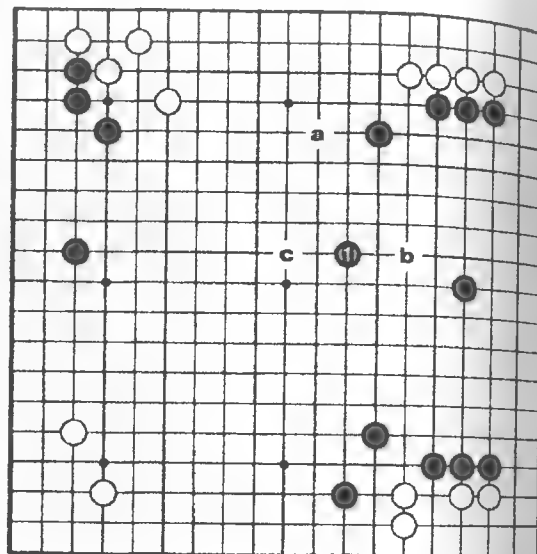
Ответ на тест №5

Для сохранения баланса – окружать!

Д.1. Правильно: закрыть мойо

Напрашивается расширение ч.«а», однако белые на верхней стороне чувствуют себя уверенно и могут, не отвечая там, вторгаться в пункт 1. Теперь ч.«б» – узко, а при ч.«с» камень белых не поймает.

1 имеет ещё то значение, что поддерживает четвёрку камней справа, которая ощущает дамэзумари.

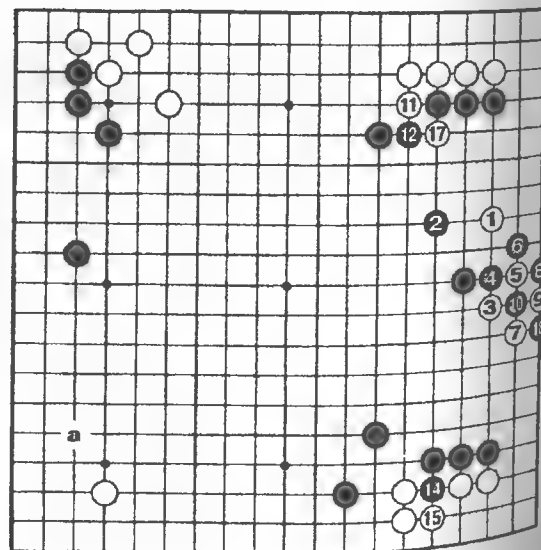


Д.1

Д.2. Как было в партии

Здесь был ход белых, и Хонимбо Исида ворвался 1. Однако это – ошибка. Следовало играть в «а» получая позицию теста №5.

В партии к 9 ходу Исида получил ко, но выиграть его не смог, и к 18 ходу чёрные получили большое преимущество.



Д.2

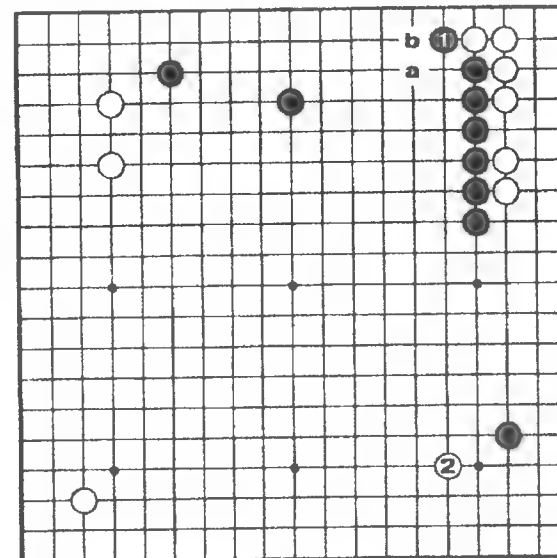
Ответ на тест №6

Перемещение мойо

Д.1. Неудача. Навстречу желаниям белых.

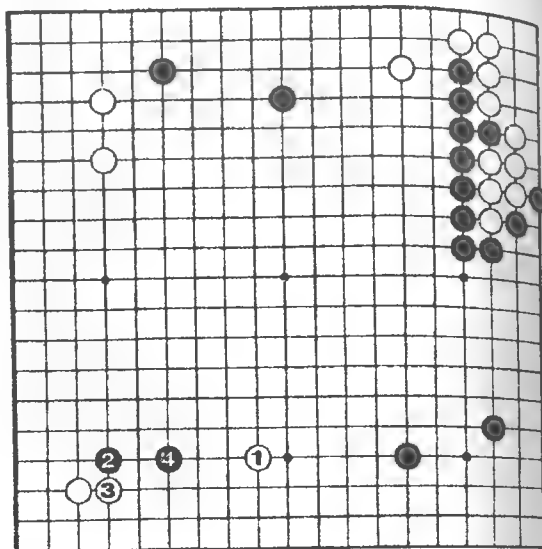
Поддержка 1 даёт белым возможность немедленно занять пункт 2. Что же касается верхнего мойо, то и там остался удар б.«б» или б.«а».

Если же 1 в «а», то б.«б» хорошее сэнто-ёсэ.



Тест №7. Ход белых
Лидерство в тушении.

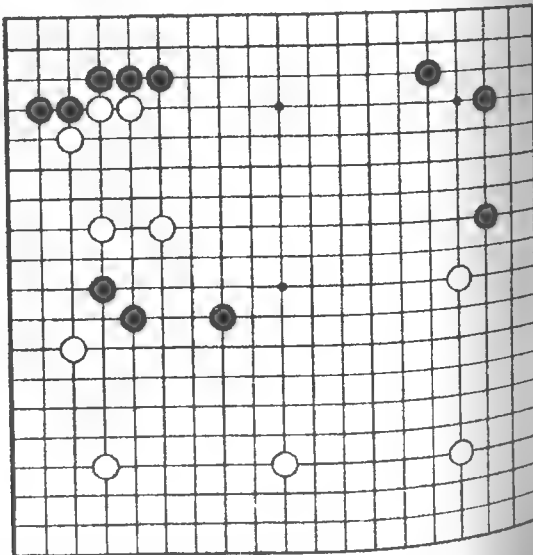
Это, разумеется, продолжение предыдущего задания. Белые ворвались 1, чёрные в ответ нажали на сан-сан 2, 4. Сыграть теперь по дзёсэки или по... позиции?



Тест №8. Ход белых
Удар в сердце

Фусэки разыграно чёрными на территорию, белыми — на мойо. С атакой и защитой трёх камней слева связаны теперь надежды обеих сторон.

В принципе, найти следующий ход не слишком сложно.



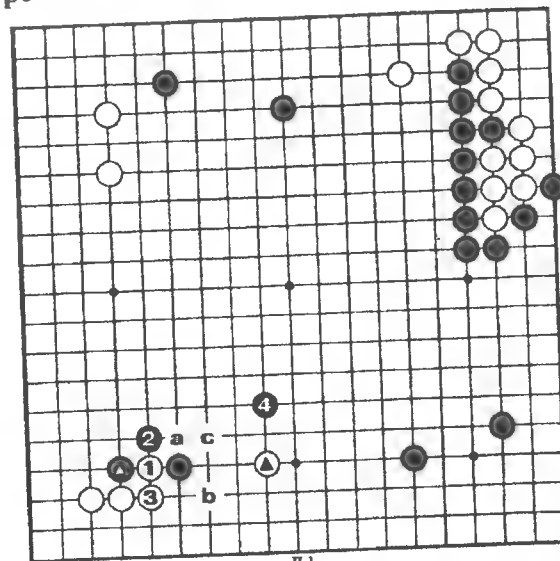
Ответ на тест №7

Выход в срочный пункт

Д.1. Неудача. Мойо в центре

Если по дзёсэки: 1, 3, то чёрные, оставив обычные ответы ч.«а» или ч.«б», сразу накрывают камень А колпаком: 4 — отличная точка высокого давления.

Если бы не было теперь О и других нападающих камней на сан-сан, кэйма б.«с» отлично устроила бы свои дела.

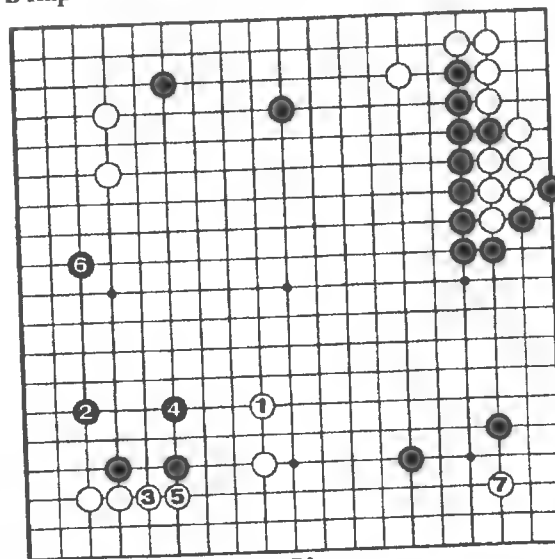


Д.1

Д.2. Правильно. Как было в партии

Мой противник — Саката Эйю 9 дан, здесь не стал защищать угол, а, следуя главному направлению, ещё больше углубил голову в мойо противника.

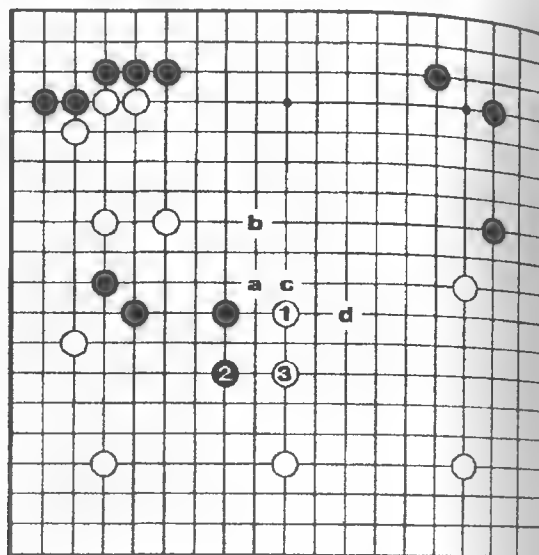
И хотя чёрные, благодаря кикаси в углу, тут же соорудили себе новое мойо на левой стороне, новый удар — 7 — доказал, что белые крепко держат руку на пульсе игры, которая теперь входит в русло мелкого го.



Д.2

Ответ на тест №8
Стандартное боси

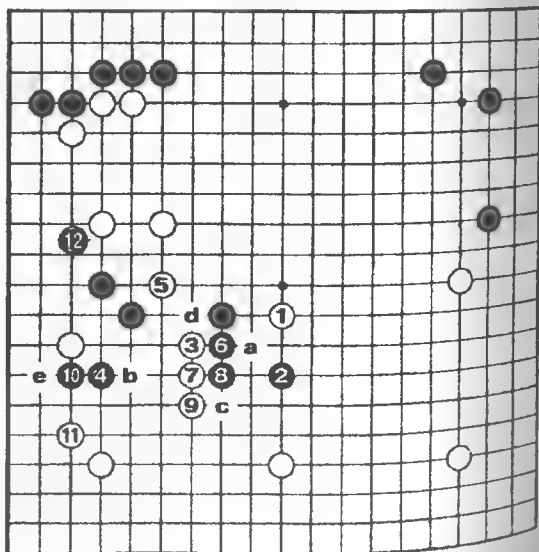
Д.1. Идеальная форма
1 – отличная заявка и к атаке, и к укреплению БМ.
Если ч.2, то б.3 в отличном темпе. Если ч.«а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d» – опять же, быстро развиваясь.



Д.1

Д.2. Правильно. Как было в партии
Мой противник, Рин Кайхо 9 дан, нанёс контрудар 2. Если б.«а», то ч.«b» и дальше нельзя сбрасывать со счетов ч.«с».
3 – сильный ответ. Если ч.«d», то разрезание б.6 весьма серьёзно. На ч.4 белые опять-таки активным 5 разделяют силы противника.

После 11 угрожает б.«е», 12 – фундаментально защищает, но адзи б.«е» всё-таки остаётся.

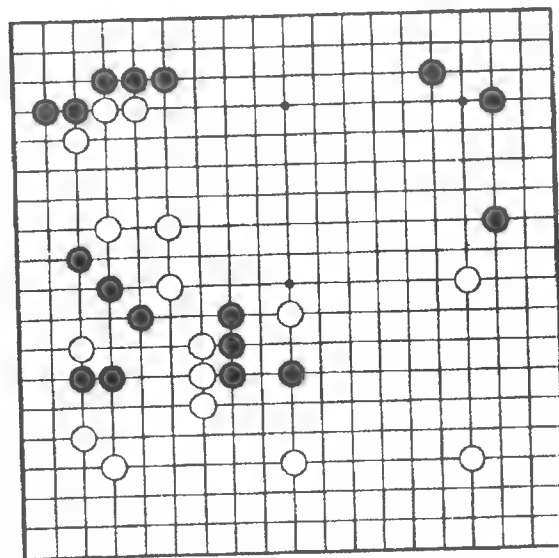


Д.2

Тест №9. Ход белых.
Атака из БМ

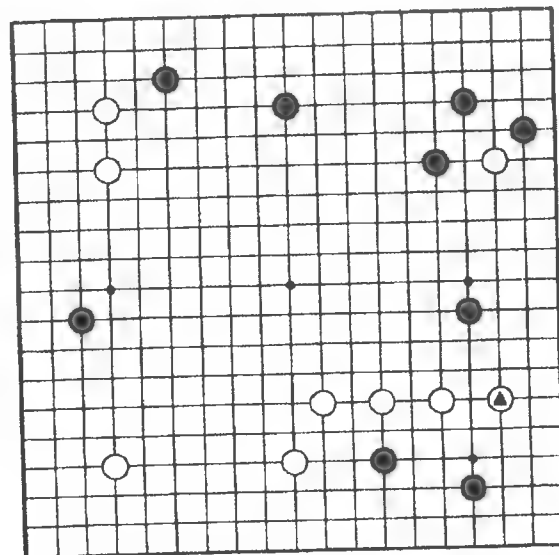
Итак, в предыдущем за-
даче чёрным удалось ожи-
нуть левую группу ценой
того, что камни в центре
всплыли.

Как же всё-таки присту-
пить к атаке? Плотность
камней в центре не слишком
высока...



Тест №10. Ход чёрных.
Лёгкий ход

Только что белые сыгра-
ли тоби-коми А. Угол чёр-
ных слабват, но защищать
его – значит оправдать че-
тыре тоби противника. А
нужно наоборот, дискреди-
тировать. Как?



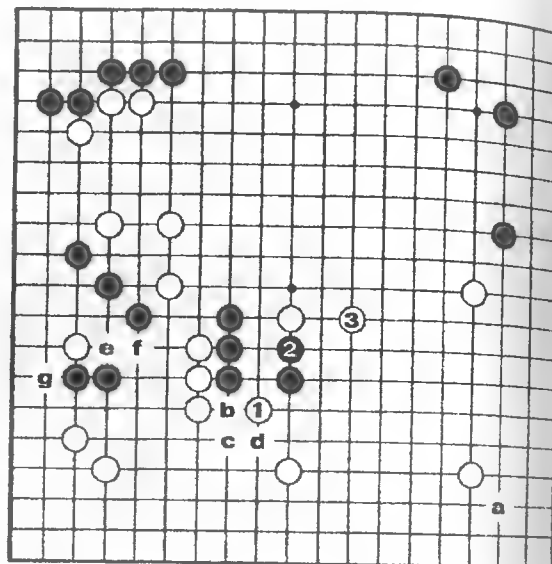
Ответ на тест №9
Правильный расчёт

Д.1. Правильно.

Тяжёлая атака

Если на б.1 - ч.2, то б.3 активно продолжает атаку. Чёрные могут только одним способом воздействовать на мойо внизу - входом в сан-сан «а», но пока на это у них просто нет времени.

Если на 1 - ч.«b» - б.«с» - 1.«d», имея целью прорыв, то теперь белые могут позернуть атаку налево: б.«е» - ч.«f» - б.«g». Контрудар 1.«b» вышел чёрным боком.

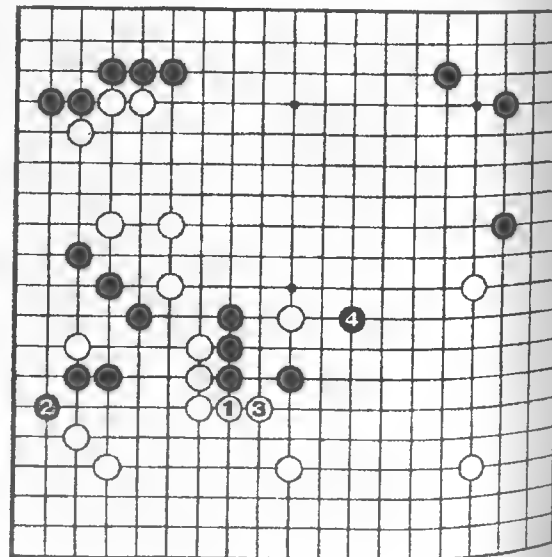


Д.1

Д.2. Неудача. Как было в партии

Магари 1 дало чёрным время ликвидировать адзи слева.

3 - неопасное теперь подзюки: черные уходят 4. Разница всего в один ход привела к совершенно противоположным по смыслу позициям.



Д.2

Ответ на тест №10
Ограничивая влияние

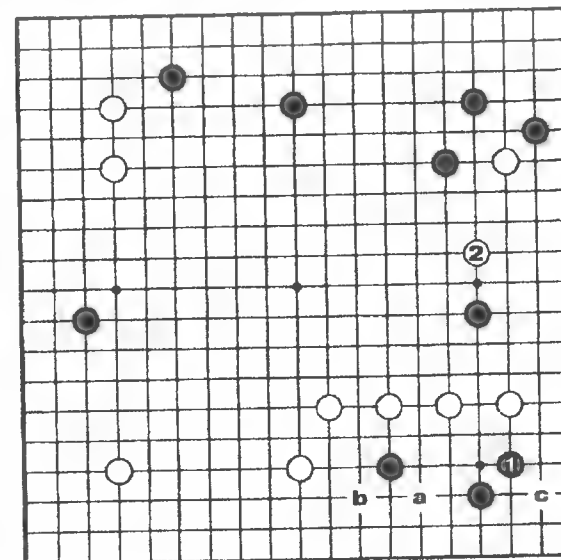
Д.1. Неудача.

Окапываться нельзя.

Конечно, пять камней против двух, да ещё связанных непрочной огэймой, это опасно.

Но и ч.1 не вполне защищает угол. Осталось б.«а», или на ч.«b» - б.«с». А главное, белые успевают реализовать идею своих тоби, развивших влияние на правую сторону, энергичным ходом 2.

Теперь и перхнее мойо покачнулся.

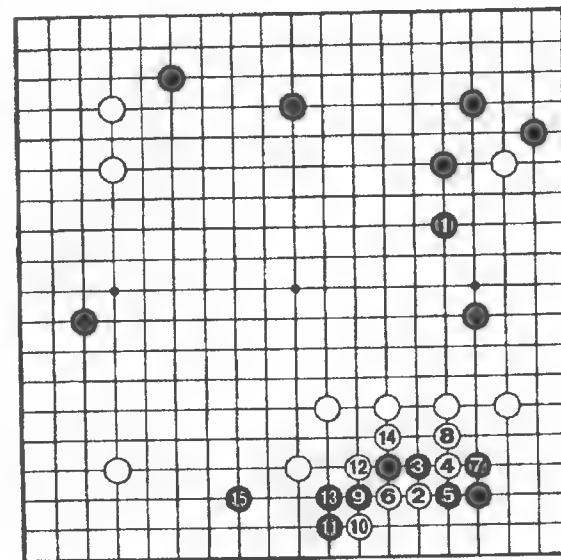


Д.1

Д.2. Правильно. Как было в партии.

Нужно ставить вопрос по-другому: всего двое борются против пяти. Отлично! Пусть даже кто-то падёт смертью храбрых, нужно использовать это отвлечение сил противника. 1 прекрасно дополняет огромное теперь мойо чёрных.

Белые же смогли к 15 ходу только разделить силы противника, но и левая, и правая группы чёрных живут!



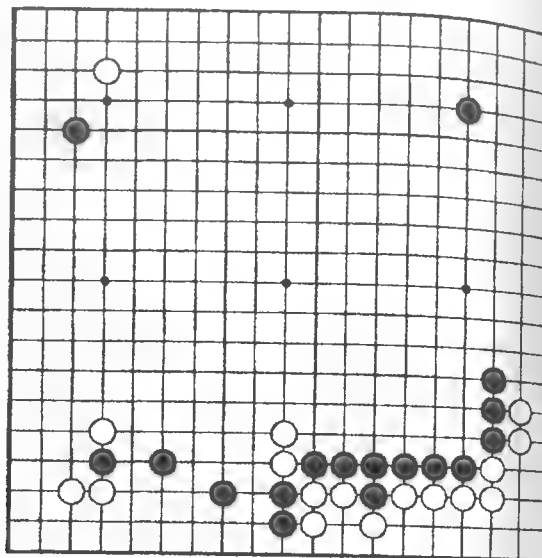
Д.2

Тест №11. Ход чёрных

Вопрос о масштабах

Чёрные внизу накопили большое влияние. Лишь двойка торчит, врубленная в центр позиции чёрных.

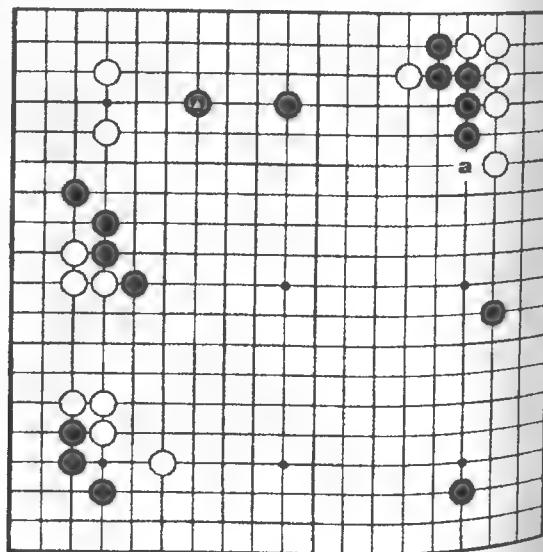
Надо её атаковать, но не просто так, а с масштабным построением мойо. Каким же образом?



Тест №12. Ход белых.

Момент решающего разрезания

В ответ на А, сделавшего мойо на верхнем борту, я принялся искать точку вторжения. Поиски затруднялись двумя обстоятельствами: не слишком крепкой стойкой в левом верхнем углу и наличием сильного кикаси ч. «а» в правом верхнем углу. Может быть вы мне можете?



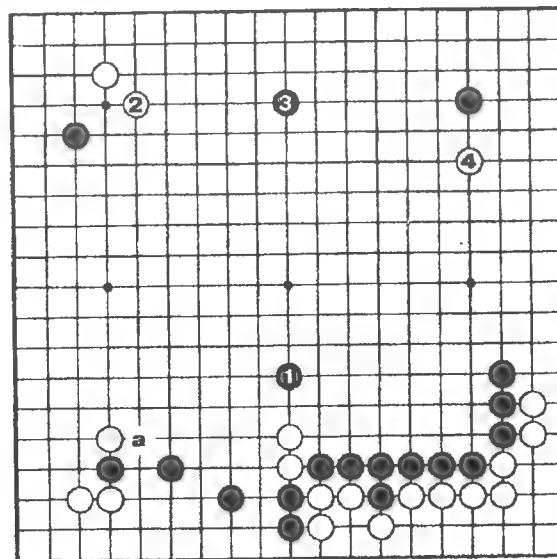
Ответ на тест №11

Накопить ещё больше энергии

Д.1. Неудача.

Боси 1 в связи с возможностью кикаси «а» делает отступление двойки невозможным.

Но белые, имея немало же защищённой территории, переводят игру в усло мелкого го: 2, 4. Чёрным в такой игре будет не легко.



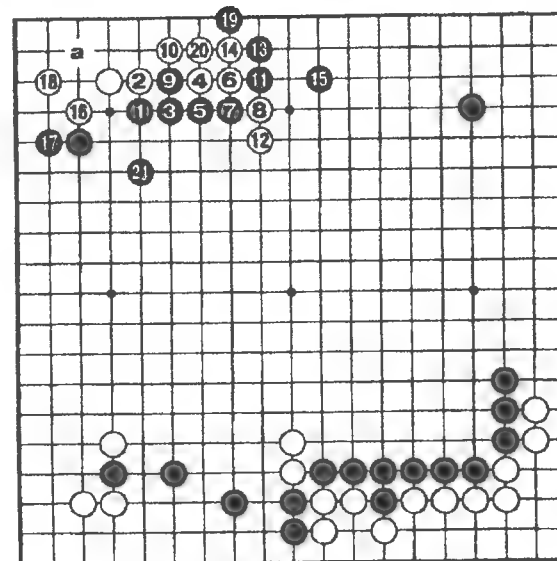
Д 1

Д.2. Правильно. Как было в партии

Как 1 увеличивает размер БМ чёрных.

Можно ли считать это атакой белой двушки внизу? Безусловно, ибо закрытие верхней стороны делает всякие перспективы игры белых в центре прозрачными..

Увы, в партии чёрные ошиблись в расчёте, 21 сыграли в «а» и проиграли.

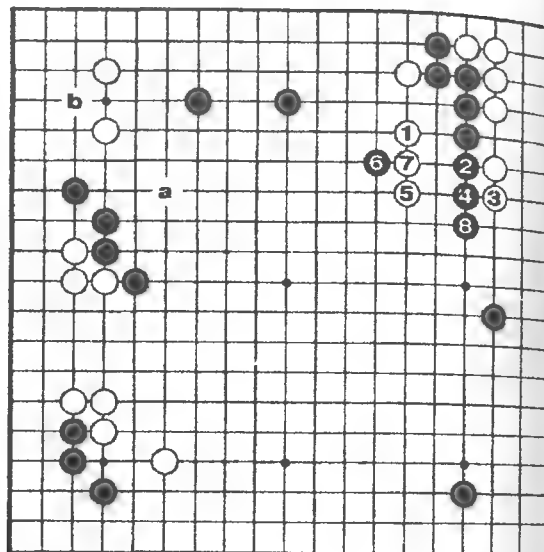


Д 2

Ответ на тест №12
Не перегибая палку

Д.1. Неудача. Разрезать на свою голову

1...7, конечно, ликвидирует БМ противника, если только белые выживут. Но надежд на это мало. Кроме того, слева у чёрных есть отличная блокирующая точка «а», а когда вопросы в центре будут решены, чёрные возьмутся за левый верхний угол: ч.«b».



Д.1

Д.2. Правильно.

Как было в партии

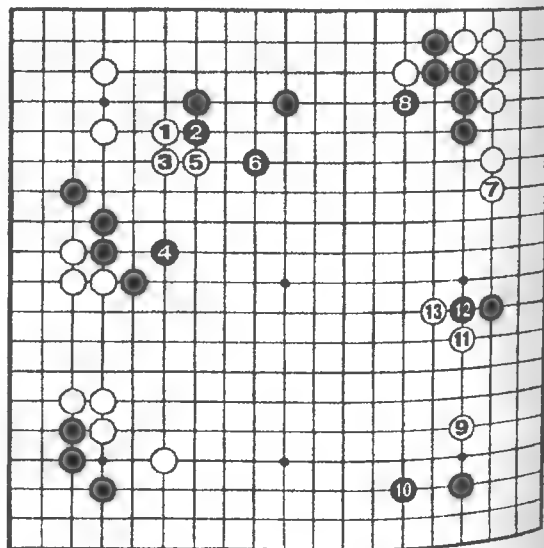
Самое верное – усилить левый верхний угол, выйдя при этом в центр.

3 – в темпе, поскольку левой группе чёрных вдруг стало неуютно. Вот где было главное разрезание (5 значительно сокращает масштаб БМ).

Далее 7 снова кажется неторопливым, но обязывает ответить 8.

Наконец, 9...13 лишает противника мысли о БМ справа.

Конечно, в итоге верхняя сторона чёрных укрепились, но в целом серия 1...13 полезна для белых.



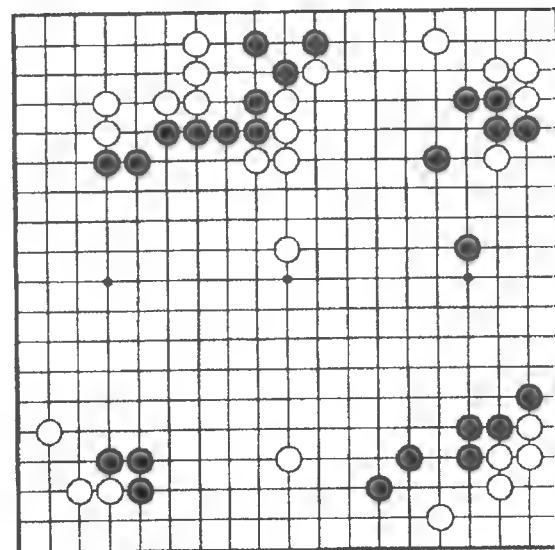
Д.2

Тест №13. Ход чёрных.

Место боя

У белых четыре угла. Чёрным нужно внимательно оценить ситуацию, чтобы начать бой где-то в центре, который поможет компенсировать материальные потери своими формированиями БМ (а они уже намечаются справа и внизу).

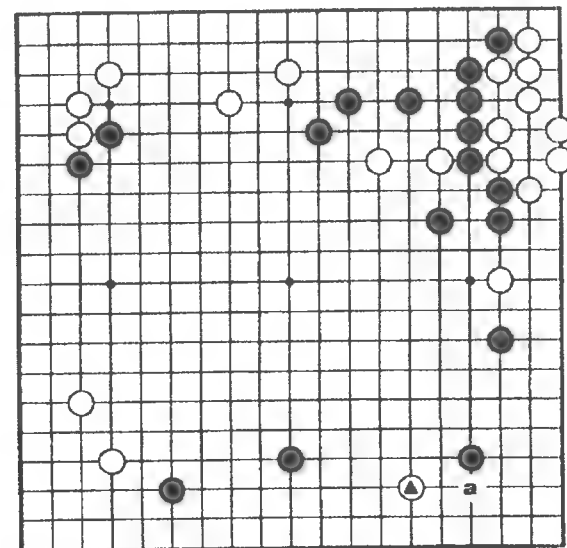
Предупреждаю, что в партии я не нашёл ответа на эту задачу, сделал самый плохой из возможных ходов и проиграл.



Тест №14. Ход чёрных.

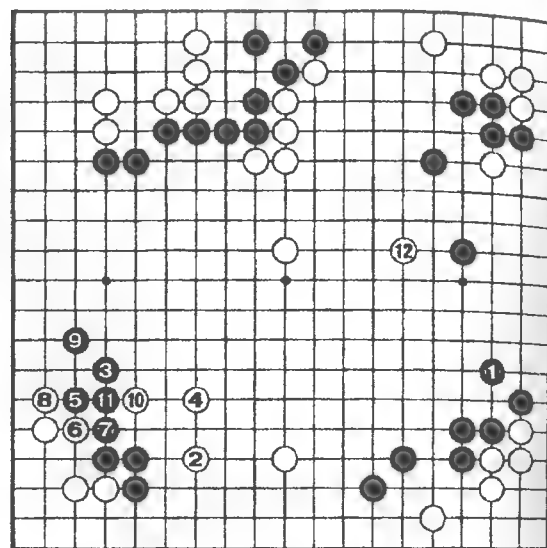
Нет поддержки

Белые сыграли какари, Ответ ч.«а» слишком пассивен. Чёрным нужно искать что-то поострее, поскольку влияние сверху-справа нужно оживлять. Каким образом?



Ответ на тест №13 Контрудар

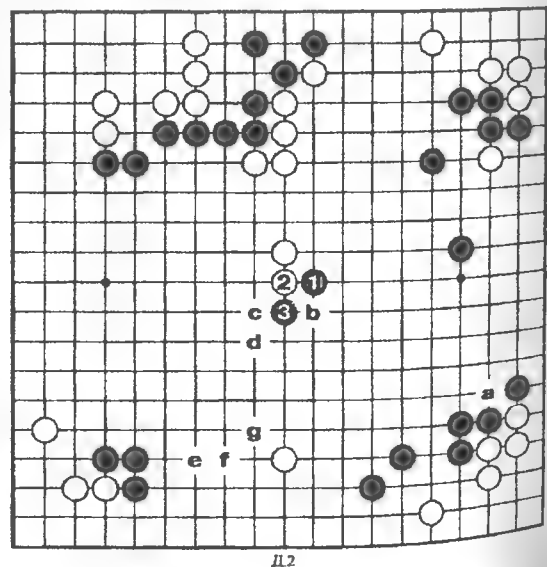
Д.1. Неудача.
Как было в партии
Ошибка хода ч.1 в том,
что он допускает форсиро-
ванный вариант, заканчива-
ющийся резким ударом 12.
Всё, что можно потуше-
но, позиция чёрных в раз-
валинах.



Д.2. Правильно.
Номи-коми (проглатыва-
ние)

Смысл 1, 3 в том, что, защищаясь сверху, белые будут вынуждены
бросать на произвол судьбы камень вниз, и он будет проглочен; «а»
оказывается слишком мел-
ким. На б.«b» есть реши-
тельное ч.«c», завязывая
бой, а на б.«c» - контрханэ
ч.«d», проглатывая в тем-
пе белый камень вниз.

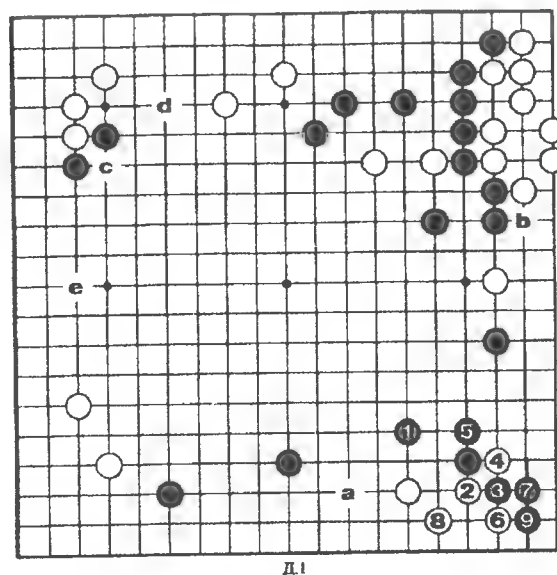
Обдумаем ещё ч.1 в 3 -
боси. Теперь развёртыва-
ние б.«e» не слишком мно-
го даёт белым. Они ответят
где-то сверху и чёрные мо-
гут атаковать цумэ ч.«f»
или нажимать ч.«g» Одна-
ко масштабы мойо при
этом с вариантом 1, 3 не-
соизмеримы.



Ответ на тест №14 Увеличивая мойо

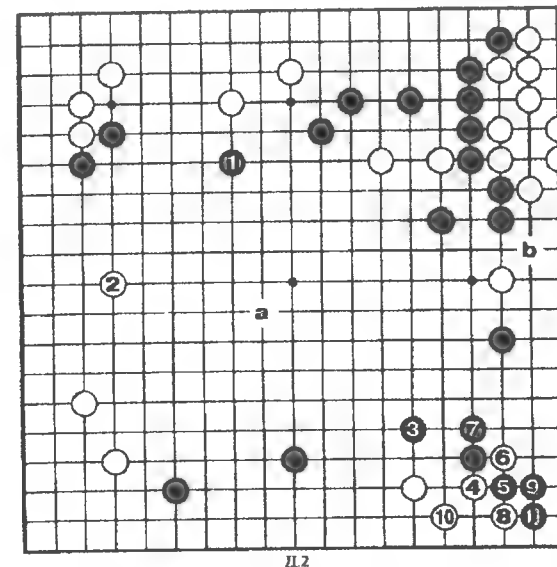
Д.1. Правильно. Боси
Колпак 1 вынуждает бе-
лых срочно заняться жиз-
нью окружённого камня.
Если 2...9, то положение
белых затруднительное. У
чёрных остался удар «а»,
кроме того, очень выгодно
ч.«b» на правой стороне.

Наконец, если белые бро-
сятся в мойо противника,
чтобы потушить его, чёр-
ным много даёт такая се-
рия: ч.«c» - б.«d» - ч.«e».



Д.1. Неудача.
Как было в партии.

Перед боси 3 я сделал обмен: 1 - 2. Это оказалось ошибкой, посколь-
ку после известной серии
4...11 у белых оказалось
сразу два хода, противодей-
ствующих мойо: б.«a» и
б.«b».

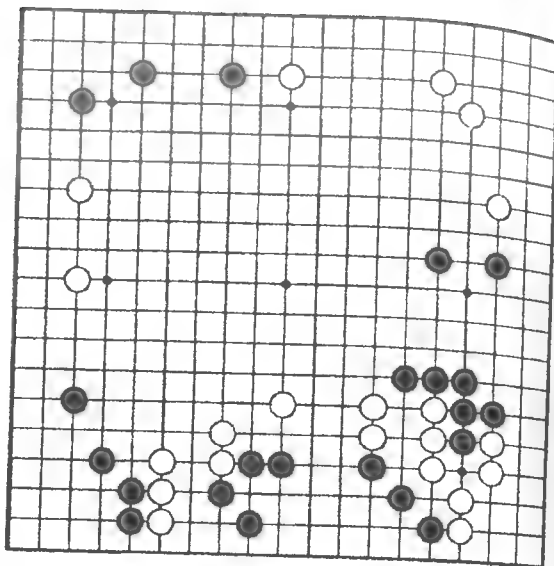


Тест №15. Ход белых.

Масштаб окружения

В общем, партия шла в русле мелкого Го. Но вот наверху у белых кое-что засветилось. Попробуйте увеличить масштаб этого мойо. Но прежде, может быть, вы найдете полезный обмен ходами где-то в другом месте?

В партии я сыграл плохо и проиграл.

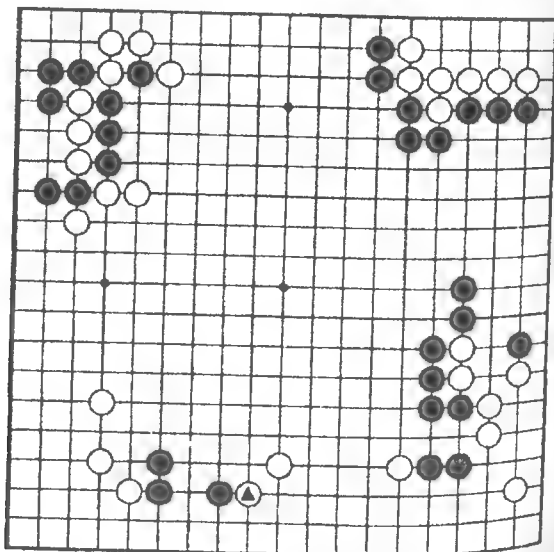


Тест №16. Ход чёрных.

Ход, который пришёлся по душе

Чтобы сгладить впечатление от своих ошибок, покажу ход, который доставил мне большое удовольствие.

Только что белые сыграли косуми-цукэ ▲. Как ответить?

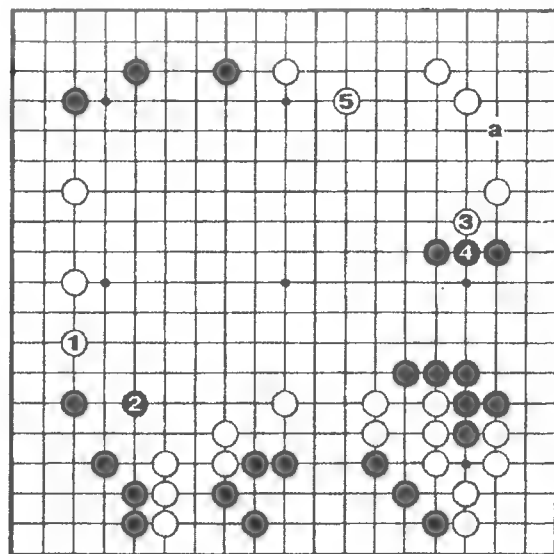


Ответ на тест №15

Сожалеею об ошибке

Д.1. Правильно.

Завлекая в мелкую игру Предварительное 1 - 2 - полезный обмен. Затем ещё полезное кикаси: 3. Это тяжеляет форму противника и защищает от угрозы «ка»; наконец, 5 закрепляет мойо наверху.



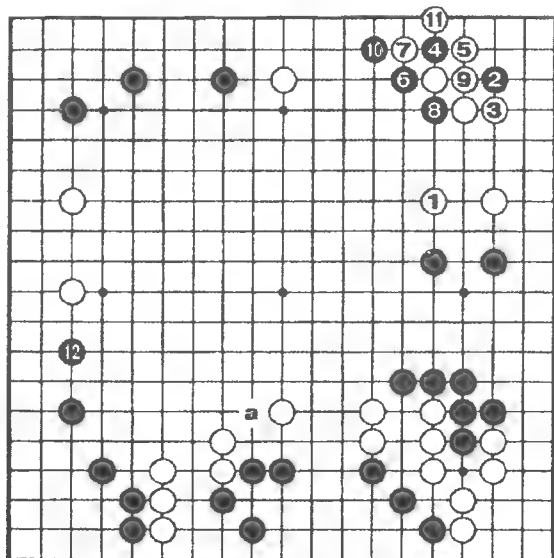
Д.1

Д.2. Неудача. Как было в партии

Попытка расширить мойо с помощью тоби 1 закончилась провалом.

Отличней удар 2 и последовавшее затем 4...10 позволяли черным без опасений за верхний борт повернуть в важный пункт 12.

На предложенное моим противником Хонимбо Исидой 12 в «а», думаю, вполне возможно отвечать 12.



Д.2

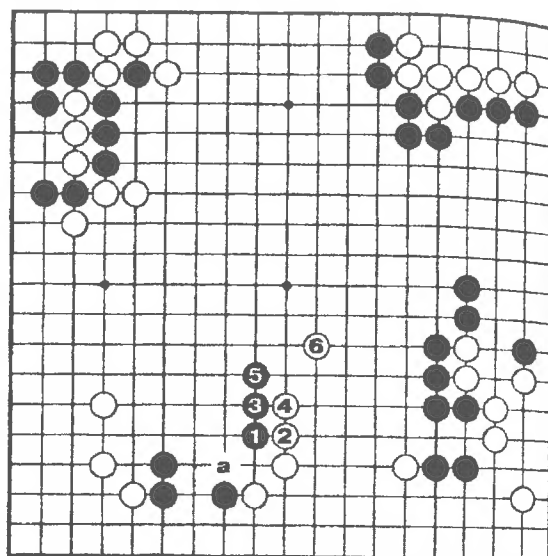
Ответ на тест №16
Как выходить наверх?

Д.1. Неудача.

Мойо тушится

Обычный ответ на косуми-цукэ: ноби «а». Но здесь камни чёрных встали бы слишком тяжело. Приходит в голову более лёгкая кэйма 1. Однако это неудачный способ.

Чёрные помогают противнику потушить свое влияние в центре и справа-вверх. Прямо-таки гонят его туда, куда он и сам стремится.



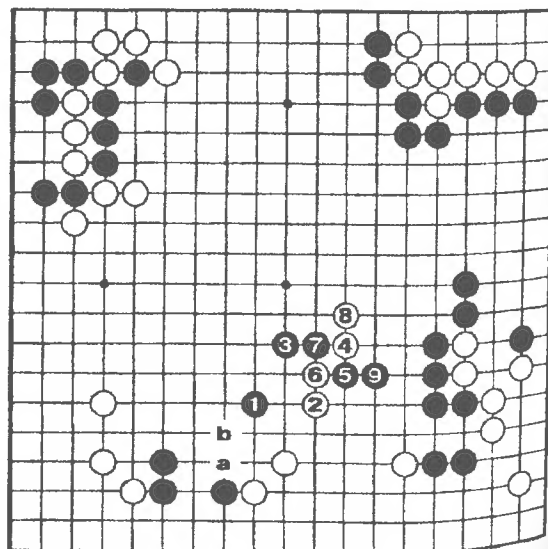
Д.1

Д.2. Правильно. Как было в партии

1 — хорошо. Белым не прорваться в центр, а значит нужно тратить время, организуя жизнь группе внизу.

Если же 1 будет встречено ходом в «а», то есть чёткий ответ: косуми-цукэ ч.«b».

Такого рода красивые формы встречаются нечасто.



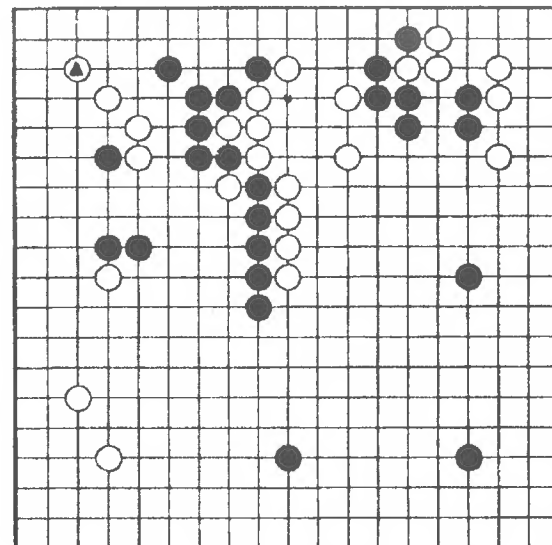
Д.2

Тест №17. Ход чёрных.

Большая блокада

Белые сыграли А, чтобы жить. Чёрным нужно изловчиться и одним ходом, расширив большое мойо внизу, одновременно поддерживать слабую группу справа вверх.

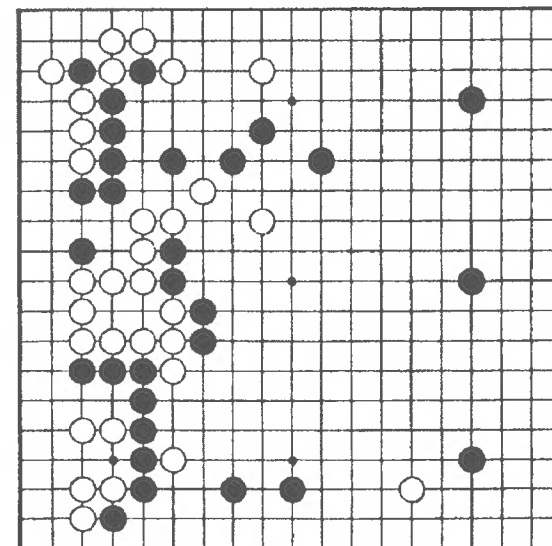
Опора в решении этой задачи — достаточно высокая плотность чёрных в центре.



Тест №18. Ход белых.

В каком направлении искать путь?

Эта позиция возникла, спустя некоторое время после того, как вы видели её в тесте №4. Чёрным удалось создать хорошую заготовку справа внизу. Правда, там есть белый камень. В этом одиночке и заключается вопрос. Как дать ему жизнь с максимальным эффектом?



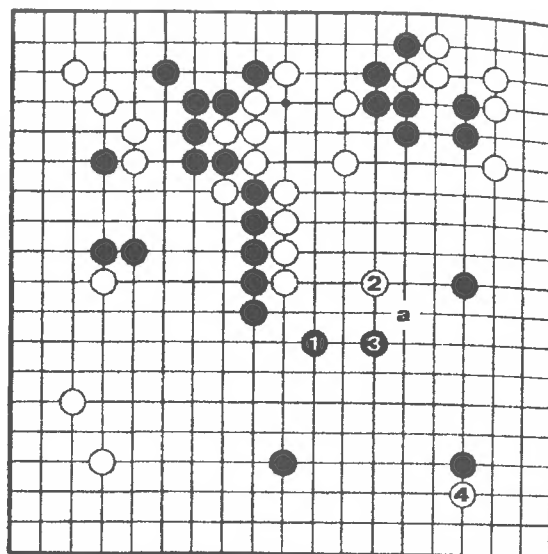
Ответ на тест №17
Не допустить прорыва

Д.1. Неудача.

Вялое расширение

Кэйма 1 напрашивается, но это — флегматичный ход. Белые вольготно развернутся 2, сохраняя возможность прорыва «а» даже после ч 3, а затем вторгнутся 4.

Положение верхней правой группы чёрных по-прежнему неопределённо.

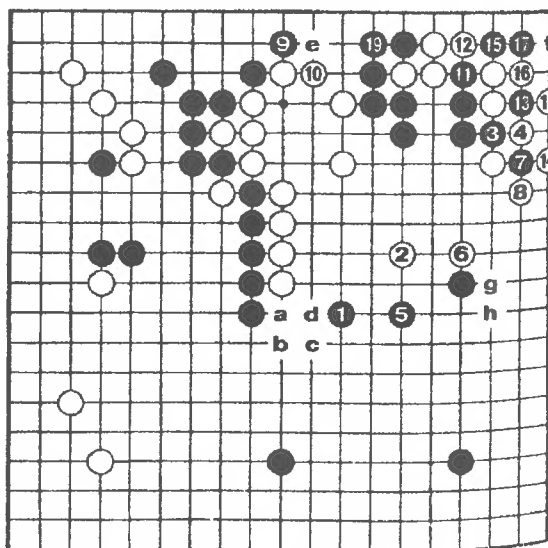


Д1

Д.2. Правильно. Как было в партии

1 — достаточно плотно сыграно. Прорыва у белых нет: б.«а» - ч.«б» - б.«с» - ч.«д». Поэтому 2, 6, атакуя верхнюю группу. Но та чётко спасается. После 19 хода у чёрных миаи: ч.«ф» или ч.«е» с ватари.

БМ чёрных неприкосновенно: б.«г» - ч.«h».



Д2

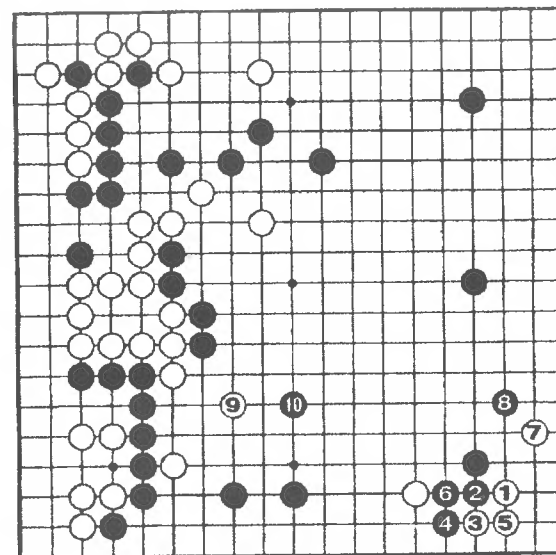
Ответ на тест №18
Выбор в направлении

Д.1. Неудача.

Как было в партии

1 — типичное ути-суги. Да, и у Хонимбо Исиды случаются промахи. К 10 ходу чёрные внизу сохранили БМ.

Если бы белые не заняли точку 9, это сделали бы чёрные.

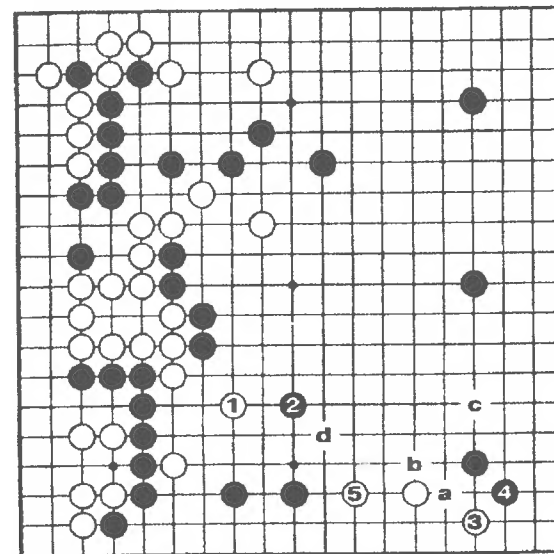


Д1

Д.2. Правильно. Жить на нижней стороне

Следовало начать с хода 1. 2 — естественный ответ. Затем 3, 5 — в отличном темпе и в нужном направлении. Шансы чёрных потеряны, их партия сразу становится безнадёжной.

Если ч.2 в «а», то б.«б» - ч.«с» - б.«d».

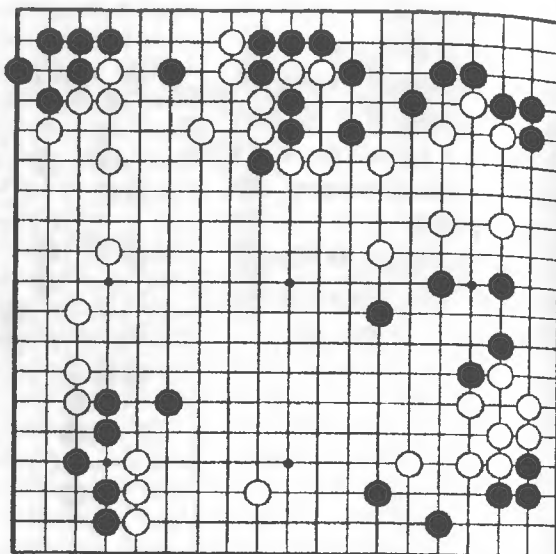


Д2

Тест №19. Ход белых.

Мойо, сложившееся в середине партии.

Конечно, чаще всего БМ возникает при целеустремлённой игре с самого начала партии. Однако бывают случаи, как здесь: у белых вдруг появляются хорошие виды на кусок в центре. Подскажу, что для этого нужно использовать слабость чёрных камней справа.

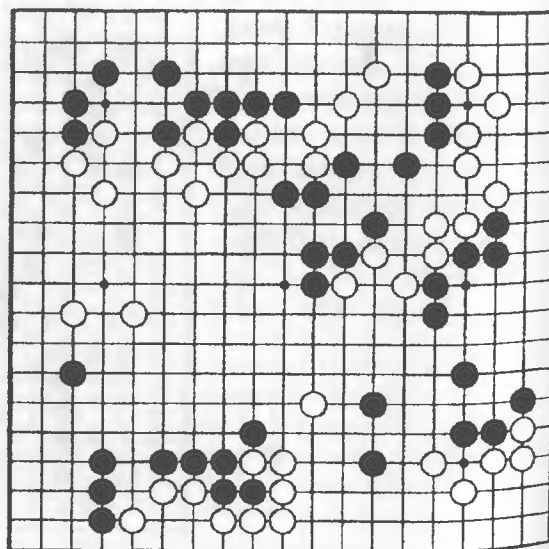


Тест №20. Ход белых.

Мойо в конце партии

Оказывается и в ёсэ можно придумать способы построения БМ.

Ясно, что в данной позиции мойо белые могут построить на левой стороне. Ищите фундаментальный ход, ведущий к исковому результату.



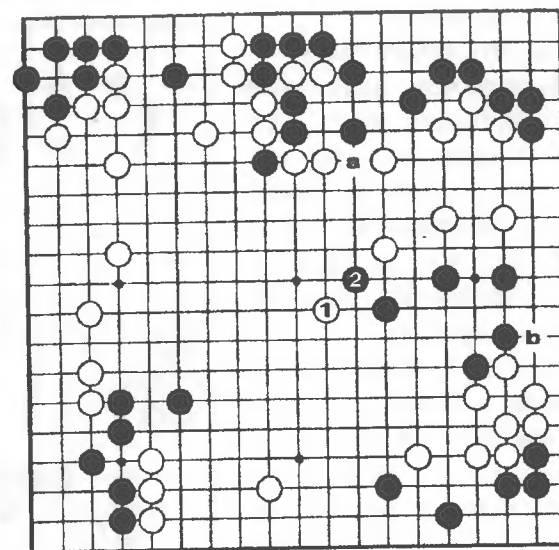
Ответ на тест №19 Погоня в хорошем темпе

Д.1. Неудача.

Ути-суги

Колпак 1 был бы неплох, если бы не одна деталь: слабый пункт «а», что чёрные используют, высовывая голову 2.

Если же 1 в «b» - ханз, то чёрные убегают в центр 1, и их партия выиграна.

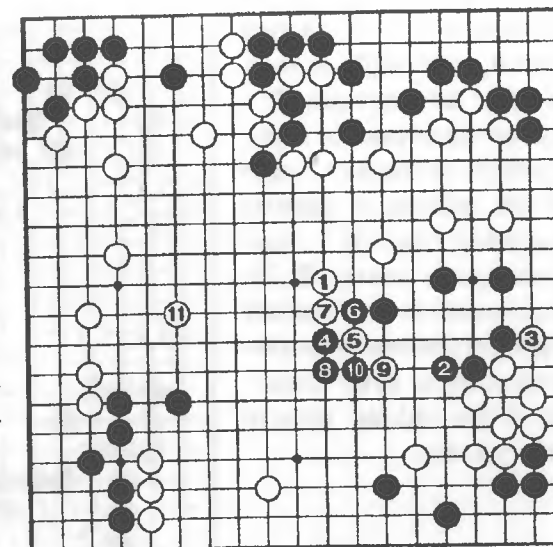


д.1

Д.2. Правильно. Как было в партии

Кэйма 1 — абсолютно верный удар. Ханз 3 — хорошая реплика. Чёрные бегут той же кэймой 4. Удар 5 нужен для того, чтобы укрепляющее позицию в центре но-би 7 было в темпе. Оставив ещё какие-то виды на атаку, белые пока окружают центр: 11, и это — прочное мойо.

Если 3 в 11, то ч.3, и теперь уже атакованной стороной будут белые.



д.2

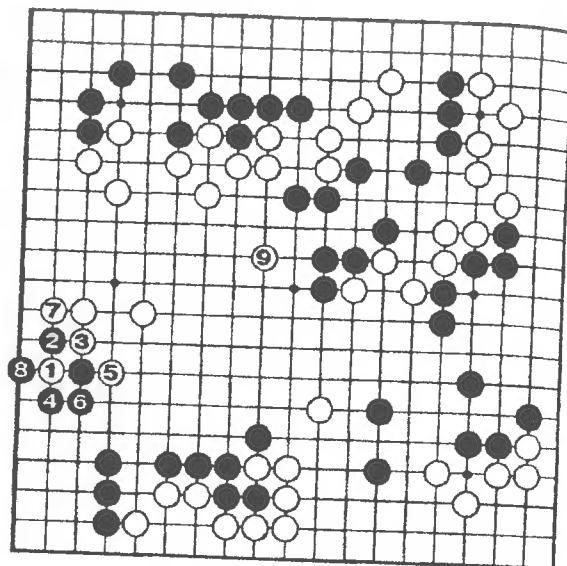
Ответ на тест №20
Выгодная жертва камня

Д.1. Правильно.

Закрывать левый борт

Прежде чем закрыться в центре, белые должны устроить дела на борту, чтобы это сделать в темпе, нужно жертвовать камень 1. Если 2 в 4, то 6.2 и остаётся очень большое сэн-тэ-ёсэ: кири 6.6.

Поэтому 2...8 пропустить нельзя, а белые успевают занять пункт 9, что кроме всего, оставляет возможность атаки на группу чёрных, протянувшуюся с верхней стороны в центр.



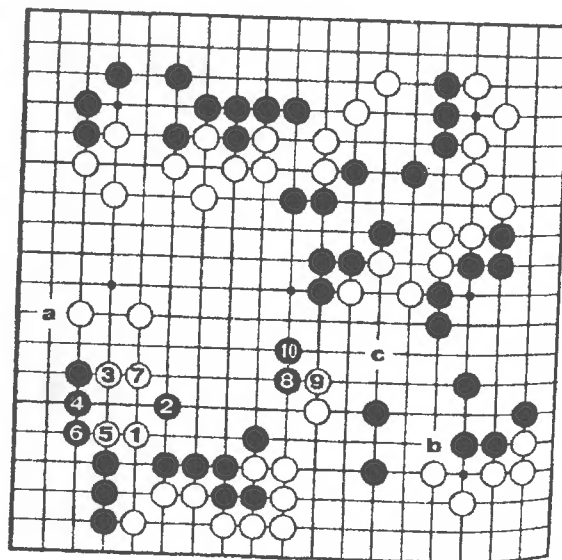
Д1

Д.2. Неудача. Как было в партии

Нодзоки 1 – большая ошибка, что чёрные подчеркнули контрударом 2.

Белые заканчивают вариант в готэ, поскольку 7 пропустить нельзя, и чёрные восстанавливают коммуникации в центре 8, 10. Белые просто не успеют теперь построить позицию в центре из-за цукэ ч. «а».

На б. «б» чёрные просто ответят в «с».



Д2